
DVD
3DS/PS Vita大作欣赏｜《生化危机佣兵3D》小编演示｜最新汉化作品
NDS《新超级马里奥3 v2.0》，PSP《植物大战僵尸》等大量自制游戏
掌机迷
POCKET GAMERS
VOL.140
NEW
eShop通信
口袋妖怪BW
立体图鉴
_特色专题
NDS最后的游戏
掌上生化危机
任天堂哲学
iOS版“传统”游戏
_本期访谈
平井一夫谈PS Vita
史艾国人设计师专访
_本期攻略
生化危机 佣兵3D
秋叶原之旅
15款PSV
10款3DS
游戏
E3 SPECIAL
3DS情报汇总 / PS Vita硬件分析
PS Vita的战略意义



E3 2011特别专题 任天堂部分



任天堂

任天堂公布大量3DS游戏情报

北京时间6月8日凌晨，E3游戏展任天堂发布会开幕。今年3DS已经发售，所以本届E3任天堂发布会的重点是3DS的大作攻势，用大量游戏的新宣传片和试玩展台吸引玩家的关注。在出展的游戏中，有很多公开的游戏，比如《马里奥赛车3DS》《新・光神话》《纸片马里奥》等，有之前公布了游戏名称，这次公布画面和视频的《超级马里奥》，也有第一次公开的新作《路易的鬼屋2》。游戏方面请看后面的详细介绍，下面先来看看关于3DS的热门信息。



日本市场3DS用13周过百万

3DS首发后不久日本就地震了，对其销量产生了重大影响，震后日本的游戏业需要时间慢慢恢复，可以说任天堂这次的运气真不好。E3期间，日本Fami通杂志公布了3DS销量过100万的消息，从2月26日发售算起，3DS用了13个星期才达到100万销量，而NDS只用了4个星期就过百万，DSL和DSi也只用了8个星期。

之前有分析家寓言3DS年底销量将达到1000万，显然这是不可能的了。任天堂希望年底销量能达到400万，这个数字还不算夸张，就看下半年任天堂的努力了。



美日欧最畅销3DS游戏TOP5



全球最大的网络零售商Amazon国内关注的比较少，主要是国内的亚马逊变成卓越，商品什么的也不能和北美、欧洲或日本相提并论。不过我们可以通过Amazon网站的统计看看哪些商品卖得好，了解各国爱好差异的同时，也算给自己买东西提供一些参考吧。

下面是北美、欧洲或日本当前的热门3DS游戏前5名排行榜。由于Amazon网站实时更新，所以如果你看到数据和PG这里的有差别，也不必大惊小怪。

北美地区TOP5
塞尔达传说：时之笛3D
生化危机 佣兵3D
超级街头霸王IV：3D版
飞行俱乐部
死或生 维度

日本地区 TOP5
塞尔达传说：时之笛3D
生化危机 佣兵3D
海贼王 无限航行SP
死或生 维度
战国无双 编年史

欧洲地区TOP5
塞尔达传说：时之笛3D
超级街头霸王IV：3D版
飞行俱乐部
任天狗+猫
乐高 加勒比海盗

3DS情报一览！

让我们一起看看这次宣传的大作和美版游戏发售情况



E3游戏展任天堂展示大量3DS游戏

本届E3游戏展上，任天堂官方公布了大量3DS游戏，势要挽回首发不利的局势。3DS方面任天堂拿出了11款游戏，其中《超级马里奥》公开了游戏画面和大段游戏视频，而《路易的鬼屋2》则是第一次公布，看到这个游戏让喜欢NGC一代的老玩家感动。

NDS方面，E3游戏展上基本已经没有NDS新作的公布。由于很多美版游戏晚于日版发售，任天堂虽然在展出了4个NDS游戏：《雷顿教授与魔神之笛》《勇者斗恶龙怪兽篇：Joker2》《超级化石挖掘家》《星之卡比 群体攻击》（日版：集合！卡比），也只有星之卡比是全新作品，所以E3上的NDS游戏本期就不做特别介绍了。

E3任天堂出展3DS游戏
马里奥赛车
路易的鬼屋2
新・光神话
动物之森
超级马里奥
星际火狐64 3D
纸片马里奥
塞尔达传说：时之笛3D
马里奥&索尼克 在伦敦：2012奥运会
滚动西部
Picture Live！

E3任天堂出展NDS游戏
星之卡比 群体攻击

任天堂不担心对手的价格战

PS Vita的性能很强，价格更赞，WiFi版居然和3DS一个价（其实日版还便宜20日元）。E3游戏展Sony发布会后，国外媒体采访了北美任天堂公司的高级通信总监Charlie Scibetta，提到关于任天堂如何看待PS Vita的定价，他说不担心这个问题，任天堂会用游戏来吸引玩家购买。

“我觉得假如你能给人们很多购买的理由，他们最终才会买。我们不担心主机的长期生存能力，假如我们能给玩家提供足够多的内容。我们把精力放在游戏上，并且有成功的经验。”

“就算对手有什么行为，我们当然不会跟在他们屁股后面走，而改变我们的战略和我们的方法。我们将会继续在游戏玩法上努力创新，并且鼓励我们的第三方厂商好好利用我们的系统，开发出3DS游戏佳作。”



《圣徒街3DS》根本就没开发



去年E3上岩田聪宣布3DS游戏阵容，其中包括THQ的防GTA作品《圣徒街3DS》（Saints Row 3DS），后来就没有消息了。

本届E3上，THQ的Danny Bilson说出了事实：“我们确实谈了一下开发3DS版《圣徒街》游戏，但是我们从来没有动手去做。我们在3DS上有很多其他项目，所以忙得没有时间做这个游戏。没有别的原因，真的。”

动物之森（暂定名）

Welcome to Animal Crossing

类型：SLG 发售日期：2011年秋

2005年底发售的NDS版《动物之森》作为“NDS Wi-Fi Collection”的第一部作品意义重大，起到推动主机销量的作用，游戏发售两天就卖出35万套，而NDS的销量也从上一周的6万台猛增到16万台。3DS版自然肩负起类似的使命。和NDS版移植自N64版类似，本作是从Wii版进化而来。



↑画面类似Wii版，人物身体比例更大，可以清晰看到衣服细节。

画面以Wii版为基础



↑帐篷等建筑的出现，似乎说明本作并不是Wii版“城市人”的简单移植。

↑演示动画中出现的一幕，可以和动物们坐在外面“交流”，难道有小游戏可以玩？

游戏特点



■根据Wii版改进，玩法上延续了系列的风格并有所进化，而画面风格则和NDS老版完全不同。颜色更加华丽，人物和动物角色的身体比例也大幅调整。

■制作人江口胜也表示本作的网络功能将有所进化，等待消息的公布吧！

强化多人联机部分

动物之森系列的乐趣之一就是联机，一起分享游戏中的快乐。本作制作人江口胜也表示将大幅进化联机部分，他说目前已经有所进展，不久后就会公布具体情报！



↑新联机玩法值得期待，到时候就可以和朋友进行更多的互动了。

天气效果、水中游泳、室内摆设、村民串门……细节大进化



↑根据真实时间制进行游戏是本系列的特点，冬夜雪天的动森充满了温馨。

3DS版尚在开发阶段，甚至游戏名称还没有确定，让人期待新的游戏舞台。从画面和演示视频来看，本作的细节进行了大幅调整，并增加了很多新玩法，再加上让人期待的联机方式，本作值得关注！

游戏系统改进，新颖玩法初现

能够下水（似乎还能潜水）是公开的信息中非常吸引人的一点。按照这种设定，冬天就能滑冰了吧？



←穿上泳衣后跳到水中游泳！甚至还能做出潜水动作。让人期待的新玩法。

→穿衣似乎是本作重点，比如扮演成林克去拔石中剑！



↓多么漂亮的小屋，动物们都来你家参观了！

↑屋内摆设和装饰方面也更加多样化，比如可以把挂钟挂在墙上了。

新·光神话 帕鲁迪娜之镜

类型：ACT 发售日期：2011年内

樱井政博带队的SORA计划第一作，去年公布后给了我们太多期待。今年E3展会上任天堂再次公布了大量的新情报，而且在展厅里还提供了可操作的试玩版。初次披露的关卡，最大6人联机的对战模式，还有使用AR卡片的要素。让人们对游戏有了更加直观的印象。看样子这游戏要再次掀起热潮了。



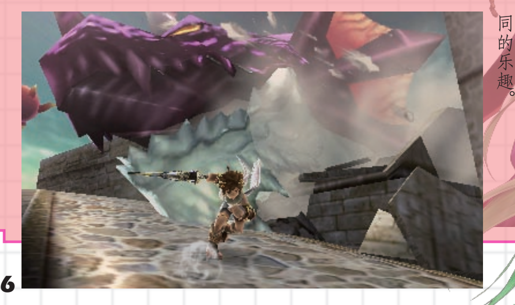


重现天使岛之战

游戏特点

■借助帕鲁迪娜的力量，主人公皮特可以在空中飞行5分钟。每一关经过飞行之后，皮特都会落下进入地面战。

■当皮特在空中战斗时，游戏的玩法类似于空中锁定射击游戏。而地面战斗时则像是第三人称射击游戏。玩家将获得大量特殊的武器和收集各种宝物。



←空中和地面两种情况的作战方式，使游戏充满不同的乐趣。

故事简介

天使岛由光之女神帕鲁迪娜和暗之女神美杜莎一起统治。由于美杜莎残酷对待人类，帕鲁迪娜将其变成丑陋的女妖并放逐到冥界。之后美杜莎与冥界的魔物联手，从帕鲁迪娜那里夺走三件神器并占领了天使岛。士兵们被变为石像，天使岛成了暗之世界。女神帕鲁迪娜用最后的力量救出被囚禁在冥界的亲卫队长Pit，赐予他弓箭，并把最后的希望寄托在Pit身上。而Pit为了女神与人类的和平，将从地府打到天界。

多人模式公开，新角色身份还是迷

让人激动的是，这次看到了新角色登场。可惜他们的身份和在游戏中的情况都没有公开。只能等后续情报了。



↑多人对战模式最大6人分成两支队伍进行战斗，死亡一次就会造成队伍失分。当某队分数为0时，最后一名被击倒的人会变成皮特。如果另一支队伍能顺利击倒皮特，即可获得战斗胜利。

改编自希腊神话的各种怪物们!

三头龙

前作中“地上界の砦”的BOSS，这一次居然变出三个脑袋。左头是激进派、右边的保守派、中间则是正统派，这种性格让它自己就能跟自己吵起来。

双头犬

作为本作第一章的BOSS，在前作中也有出场。接近它的话会用身体撞击，并试图吃掉你，所以还是远距离射击它比较安全。

八大神器合理使用才能顺利过关



AR卡片对战系统

游戏涉及到AR卡片玩法。利用3DS的摄像头对准游戏的专用AR卡，相应的角色就会出现在屏幕上。如果将角色靠近，他们就会自动开始战斗。

↑类似卡片游戏的玩法，本作也将推出众多图案的AR卡片，对应不同的角色。

路易的鬼屋2

Luigi's Mansion™ 2

类型：AAVG 发售日期：2012年

路易做为主角的游戏又来了，胆小的他又得拿起吸尘器到鬼屋里去救马里奥？而且这次不止一幢鬼屋。作为NGC上前作的正统续作，3D立体视让鬼屋、鬼魂的效果变得更加出色，玩家将体验到瞬间的惊悚，但更多的是无比的欢乐气氛。这款游戏在今年E3上首次公布，发售日在明年某个时候。





←3D立体视鬼屋变得更加有趣，更多的细节等待你来探索。在掌上体验路易的鬼屋冒险吧。

↑鬼魂的种类增加，吸走它们的办法也不再简单。准备动脑吧。

游戏特点

■一代路易为救马里奥进入鬼屋，二代马里奥的身份还没公开。

■手电的光线已经不足以定住鬼魂，你需要更强的闪光灯。

■不同的鬼屋有不同的鬼魂出现，打倒它们的方法也各不相同。解谜要素也将得到强化。

■利用吸尘器跟鬼屋场景互动，寻找更多隐藏的通道和宝物。



↑有趣的场景很多，不过估计路易没心情来欣赏，或者说根本没注意到？

马里奥赛车（暂名）

类型：RAC 发售日期：2011年底

去年E3上展出的《马里奥赛车》还只是一个技术演示版。这一次任天堂带给我们更多实际游戏的内容。你的卡丁车将得到滑翔和潜水能力，这就意味着赛道将更加多变，你也可以采取不同的策略来应对。车辆的改造也是本作的重点，所有这些新的要素将《马里奥赛车3DS》带向一个新的高度。



游戏特点

■空中滑翔、水底行驶，本作将带来更多全新的体验。

■自定义改造卡丁车，选择适合你驾驶风格的装备，让比赛过程更轻松。

■本地和Wi-Fi联机，你可以使用自己的Mii形象参赛。



↑按照惯例，新作将包含以前经典的赛道。3D效果让其感觉焕然一新。





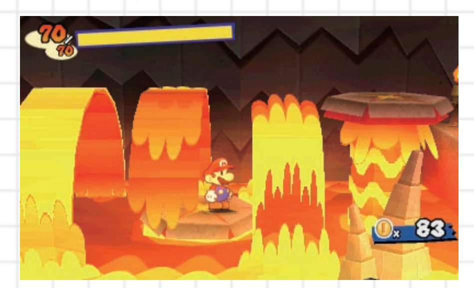
纸片马里奥

类型：ARPG 发售日期：未定

《纸片马里奥》系列可不是类似马里奥的动作游戏，而是从《超级马里奥RPG》发展出来的动作RPG游戏。根据3DS特性开发的全新《纸片马里奥》作品，本身的卡片风格独具特色，这次加上3D立体视，将更有趣地呈现出纸片马里奥世界的2D纸片和3D立体风格。



↑屏幕显示血槽和金币数，在关卡中行动完全是动作游戏的玩法，有2D玩法也有3D玩法。



↑关卡的风格多种多样，利用卡片特性过关或者寻找宝物充满了乐趣。



↑蘑菇小镇体现出经典RPG风格，来到道具商店可以购买各种攻击能力（道具）。



攻击方式将彻底体现纸片的特性

游戏特点

■风趣幽默的情节和关卡设计是纸片系列的特点。结合马里奥动作过关特点，遇敌后切换到战斗画面，而本作将彻底使用纸片特性设计战斗招式。





↑把敌人折叠起来、用剪刀剪碎空间，或者用风扇吹飞纸片敌人，本作的纸片玩法大进化！

超级马里奥（暂名）SUPER MARIO

类型：ACT 发售日期：2011年底

掌机上完全原创的3D《马里奥》游戏终于出现了。玩家第一次可以看到马里奥世界的深度，而且不需要戴任何眼镜。《超级马里奥》将经典的马里奥平台游戏进行了3D进化，带来的不仅仅是视觉上的增强，还有全新理念的关卡设计。对玩家来说，这又意味着全新的挑战。让我们拭目以待。



全新3D形式的关卡

←不同于《马里奥64》，本作的视角是系统固定的。关卡的各种视觉元素也更倾向于2D版的《新超级马里奥》。只是操作依然是3D的，除了前后，还可以往画面深处移动。

不仅仅是视觉上的冲击

3D立体视除了让游戏的舞台设计更加独特之外，还能给游戏操作带来一定的好处。玩家将更容易判断自身与环境中各种物体的距离。在跳跃到空中的各种平台的时候，这种感觉最为明显。另外，3DS的摇杆方便直观的操作马里奥在3D的舞台上移动，这一切都是之前的《马里奥》游戏无法提供的乐趣。



↑跟《马里奥64 DS》并不一样，是一种更加独特的游戏体验。



↑即使是最类似于传统2D的关卡，也会有纵深的场所可供探索。

↓水下关卡也不会少，但是操作起来会是何种感觉呢？肯定不止是下沉和浮上那么简单。



可爱的浣熊马里奥回归



浣熊马里奥

相信大家对这款马里奥的服装都不会陌生。浣熊版的马里奥可以利用尾巴在空中盘旋，还可以执行空中二段跳。

←浣熊装的多种玩法将在本作中有很大的作用。

→注意那些坏蘑菇们，他们也有浣熊尾巴，这些都是新的敌人。



星际火狐64 3D

类型：STG 发售日期：2011.7.14

1997年任天堂试图让N64的游戏《星际火狐64》看起来像是在立体的空间里飞行。现在他们利用3DS的屏幕真正实现这里这一感觉。丰富的3D视觉效果提供了出色的深度感、距离感。玩家可以更容易的躲避来袭的陨石，或者攻击敌人的战机。当然，抛开3D立体视效果，画面本身也有质的提升。



驾驶战机的动物飞行员 再战3D立体世界



↑游戏下屏模拟成了战机舱内，实际上利用3DS的陀螺仪，你确实可以通过晃动3DS主机本身来控制战机，这让舱内视角更有意思。

游戏特点

■可以采用传统的按键式操作战机，也可以用3DS的动作感应来操作。

■新的多人模式将包含新的强化道具和特殊武器。

■支持1卡4机对战。利用内置摄像头，还可以实时的将玩家的面部表情显示在屏幕上。



←使用摄像头将玩家拍到游戏中？错，是连续拍摄表情，头像可是会动的哦。

塞尔达传说时之笛3D

类型：AAVG 发售日期：2011.6.16(日版)

3DS版完整的重制了这款历史上最神的神作。长耳朵的英雄林克，将再次在海拉尔大地上展开传奇般的冒险。新的触摸屏界面和体感操作给游戏带来全新的更加直观的感觉。游戏同样包含了新的挑战关卡，新的教学提示系统，这些都是原创内容。当然还有那真正全3D化的海拉尔世界。



游戏特点

■裸眼3D图像将海拉尔世界完美的展现在你掌上。

■在用摇杆操作林克的同时，还可以使用体感操作来控制弓箭等等武器和道具。

■通关后可以继续挑战传说中的“里版”《时之笛》。

↑3DS版的《时之笛》又将成为掌机游戏历史上一个新的里程碑。

第三方厂商游戏

丰富的新情报公布

这些第三方游戏其实早就公布了，不过之前只有游戏名称，本次E3放出了大量游戏画面和演示视频，让玩家更加期待。除此之外，本次E3还有大量公开作品，只是目前还没有画面和信息公开。

游戏名称	类型	发售日期
皇牌空战3D（暂名）	STG	2011年
FIFA足球12	SPG	2011年秋
毁灭英雄	ACT	2012年
马里奥和索尼克在2012伦敦奥运会	SPG	2012年2月
俄罗斯方块	PUZ	2011年
合金装备索利德3D 食蛇者	AAVG	2011年
生化危机 启示录	AAVG	未定





↑←目前第三方大作并不多，期待这些游戏早点发售吧。

皇牌空战3D（暂名）

类型：STG 发售日期：2011年

最受欢迎的现代空战游戏登陆3DS

《皇牌空战3D》（暂名）将超音速飞行、激动人心的空中战斗以及高空的战机杂耍这些《皇牌空战》系列的精髓首次以3D的形式展现到大家面前，而且是在你的手掌上。





↑打开3D效果，高速飞过被击毁的战机残骸，真是令人激动的时刻。

←游戏将设置一个特殊键，各种高难度的技巧也可以轻松使出。

FIFA足球 12

类型：SPG 发售日期：2011年秋

EA的当家足球游戏将支持触摸屏操作，实现“点哪射哪”。你可以选择操作来自50个国家、500家俱乐部的真实的球星，也可以自创人物参加街头足球赛，一共8种不同的模式。当然还有Wi-Fi联机。

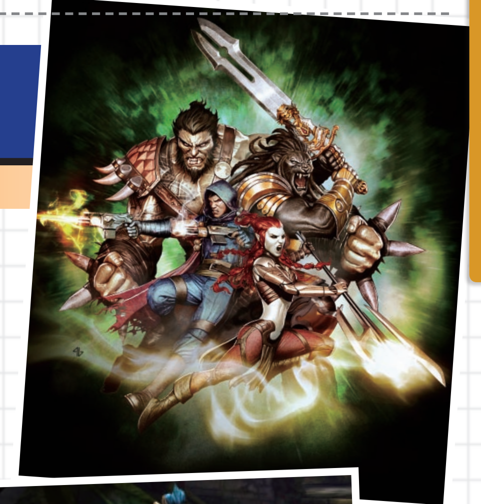


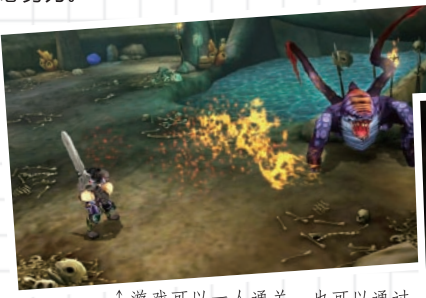
EA Sports大投入 FIFA足球最新作

毁灭英雄

类型：ACT 发售日期：2012年

本作是Square Enix负责发行，来自欧美知名掌机游戏开发公司n-Space的作品。四位身怀绝技的英雄将带你穿越饱受战争之苦的大陆，最终，挑战神秘诅咒背后强大的邪恶势力。





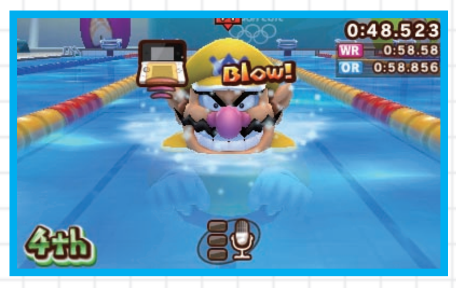
↑游戏可以一人通关，也可以通过网络和全球玩家一起游戏。

←4种职业包括法师、枪手、战士和野蛮人，完全不同的感觉。

马里奥和索尼克在2012伦敦奥运会

类型：SPG 发售日期：2012年2月

由SEGA负责开发的这个奥运会系列游戏从北京来到了伦敦。马里奥和索尼克两边的角色将再次聚首，参加50多个奥运项目的比赛，3DS的裸眼3D和新的操作方式意味着将会有多种新的玩法。



↑游泳项目的玩法是通过对麦克风吹气来模拟游泳时吸气和呼气的状态。

游戏特点



←控制你熟悉的游戏角色，利用触摸、麦克风、陀螺仪等多种控制方式来游戏。

俄罗斯方块

类型：PUZ 发售日期：2011年

《俄罗斯方块》已成为掌击必出的游戏，这一次HUDSON公司带来的3DS版游戏将包含超过20种游戏模式，其中还有需要利用AR卡的玩法。本地联机最高支持8人对战，通过Wi-Fi的话也支持6人联机。



合金装备索利德3D 食蛇者

类型：AAVG 发售日期：2011年

食蛇者的故事在3DS上的全新演绎

PS2主机上最后一部《合金装备索利德》作品，小岛工作室将其搬到了3DS上。利用3D立体视表现的丛林景象将是本作做吸引人的地方。当然3代原本的故事就十分精彩，现在重温一遍的机会来了。



画面整体十分漂亮 3D效果更让人期待

←PS2上卖出了400万份的作品，在任天堂的掌机上看起来同样精彩。等不及想看看正式版的3D效果。

The Boss

被称为“特种兵之母”，俄罗斯人则称她为战神。她也是Big Boss的导师，在整个食蛇者行动中有着举足轻重的作用。

Naked Snake

本作的主角，后来成为系列游戏的中心人物——Big Boss。此次行动中他将面对The Boss的眼镜蛇部队，还有The Boss本人。

游戏特点

■3D立体视让丛林世界更加真实的再现在3DS的屏幕上。

■“照片迷彩”系统利用3DS的摄像头拍摄下现实世界中的景象，然后可以将图像变成迷彩服让Snake穿上。

■陀螺仪的使用让玩家能够使用机身来调整Snake在特殊移动时身体的平衡。



生化危机启示录

类型：AAVG 发售日期：未定

作为《生化危机》系列正统的续作，这个副标题“启示录”的3DS游戏关注度非常高。从5代的剧情里我们知道吉尔和克里斯两人都加入了专门对抗生化恐怖的国际组织BSAA。在游戏中设定的2005年，是4代和5代之间的时间段。吉尔和新的同伴一起来到邮轮上寻找克里斯……



吉尔倒地，遇到了怎样的危机？

帕克

本作原创的新人，作为吉尔的搭档一起登上邮轮。

吉尔

前S.T.A.R.S部队的警察，现作为BSAA成员再次返回一线担任女主角。她和帕克的目的是要找到失去联系的克里斯，结果自己却遇到了更大的麻烦。

狭小的船舱里出现新的怪物

游戏的制作理念是再次回归到阴暗、恐怖的气氛。终于又有以夜晚为主的《生化危机》游戏了。同时，游戏的界面上也不会再有生命、子弹等信息出现。只有在特定的场合才会出现简单的按键提示，比如开门、QTE等等。还有个新玩法就是扫描环境发现暗藏的道具，届时估计大家会把地图扫个遍吧。



↑主视角的扫描，看着特像是《银河战士》。

↓新的怪物出现！此物极其恶心，口中伸出的玩意类似蚊子的口器。不要被它抓到啊。

小心它们躲在阴暗处发动的突然袭击

克里斯

以前都是他救别人，现在改成别人救他。那艘油轮上到底发生了什么？图中他的这身衣服是在高海拔环境下和一名叫做杰西卡的女子执行任务时的战斗服。

游戏特点

■全新的故事，多位新角色加入。

■经典生存恐怖风格回归。

■触摸屏的运用将增加谜题的乐趣，同时可以方便的更换武器。

■使用新装备扫描分析敌人的弱点、发现隐藏的道具。

■玩家将首次遭遇到水下怪物这也让游戏玩法更加多样化。

■玩家可以选择第一人称视角或三人称视角的射击模式。

3DS美版游戏

E3游戏展上任天堂公布了3DS美版游戏发售情况

由于E3游戏展在美国，加上本届比较各色，几乎没有日本厂商的游戏展览，所以这个发售表都是美版游戏的发售情况。由于3DS有地区限制，日版和美版主机的游戏不能通用，这个发售表对玩日版3DS的玩家可能没有直接的参考价值，不过也可以看看美版情况，毕竟日期不会差太多的。

厂商	游戏名称	发售时间
Activision	变形金刚 月黑之时(Transformers : Dark of the Moon)	2011年6月
	小龙斯派罗的大冒险(Skylanders Spyro’s Adventure)	2011年10月16日
	变形小雷 天命刺客(Generator Rex: Agent of Providence)	2011年10月
	蜘蛛侠 时之边缘(Spider-Man : Edge of Time)	2011年秋
Aksys Games	像素之旅(BIT.TRIP SAGA)	2011年秋
	上海3D方块(MAHJONG CUB3D)	2011年7月19日
	恶魔幸存者 超频(Shin Megami Tensei :Devil Survivor Overclocked)	2011年8月23日
Capcom	生化危机 佣兵3D(RESIDENT EVIL :THE MERCENARIES 3D)	2011年6月28日
	生化危机 启示录(RESIDENT EVIL : Revelations)	未定
D3Publisher	垂钓俱乐部究极钓鲈鱼3D(Angler’s Club:Ultimate Bass Fishing 3D)	2011年夏
	BEN 10 银河赛车(BEN 10 GALACTIC RACING)	2011年秋
EA	极品飞车 亡命狂飙(Need for Speed The Run)	2011年11月15日
	FIFA足球12(FIFA Soccer 12)	2011年秋
	模拟人生3 宠物(The Sims 3 Pets)	2011年秋
KONAMI	罗特博士和被遗忘的骑士(Doctor Lautrec and the Forgotten Knights)	2011年夏
	青蛙过河3D(Frogger 3D)	2011年秋
	Nikoli铅笔益智集锦(Nikoli Pencil Puzzle)	2011年秋
	合金装备3D 食蛇者(METAL GEAR SOLID 3D SNAKE EATER)	2011年冬
Majesco	脸谱赛车(Face Racers Photo Finish)	2011年9月6日
	异形附身(The Hidden)	2011年10月4日
	料理妈妈4 厨房魔法(Cooking Mama 4 Kitchen Magic)	2011年10月11日
	宠物丧尸(Pet Zombies)	2011年10月11日
	纳米突击(Nano Assault)	2011年11月15日
NBGI	皇牌空战3D（暂名）(ACE COMBAT 3D (working title))	2011年
	双笔运动(DualPenSports)	2011年
	吃豆人和大蜜蜂(PAC-MAN & GALAGA DIMENSIONS)	2011年
	吃豆人聚会(PAC-MAN Party)	2011年
	深渊传说(Tales of the Abyss)	未定
	铁拳3D（暂名）(TEKKEN 3D (working title))	未定
Nintendo	塞尔达传说 时之笛3D(The Legend of Zelda :Ocarina of Time 3D)	2011年6月19日
	星际火狐64 3D(Star Fox 64 3D)	2011年9月11日
	新·光神话 帕尔提娜之镜(Kid Icarus : Uprising)	2011年圣诞假期
	马里奥赛车(Mario Kart)	2011年圣诞假期
	超级马里奥(Super Mario)	2011年圣诞假期
	乐高城市故事(LEGO City Stories)	2012年
	路易的鬼屋2(Luigi’s Mansion 2)	2012年
	动物之森(Animal Crossing)	未定
	纸片马里奥(Paper Mario)	未定
NIS Amercia	洞穴物语3D(Cave Story 3D)	2011年8月9日

发售时间一览

美版玩家可以参考下面的游戏发售日期

厂商	游戏名称	发售时间
SEGA	挤压3D(CRUSH 3D)	2011年9月6日
	忍(Shinobi)	2011年9月
	美国队长 超级战士(Captain America : Super Soldier)	2011年秋
	雷神托尔(Thor : God of Thunder)	2011年秋
	索尼克世代(Sonic Generations)	2011年11月
	马里奥和索尼克在2012伦敦奥运会(Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games)	2012年2月
Square Enix	毁灭英雄(Heroes of Ruin)	2012年早期
Tetris Online	俄罗斯方块(Tetris)	2011年10月
THQ	WWE摔跤12(WWE’12)	2011年11月22日
Ubisoft	立体忍者(Cubic Ninja)	2011年6月14日
	宠物幻想3D(Petz Fantasy 3D)	2011年6月21日
	狂飙 叛逆者(Driver Renegade)	2011年8月30日
	好莱坞犯罪(James Noir’s Hollywood Crimes)	2011年8月30日
	谜题脑锻炼（暂名）(Puzzler Mind Gym (working title))	2011年9月6日
	幻想时装设计师(Imagine Fashion Designer)	2011年10月11日
	可爱的子犬(Cute Puppies)	2011年10月25日
	马3D(Horses 3D)	2011年10月25日
	幻想宝贝3D(Imagine Babyz 3D)	2011年10月25日
	迈克尔杰克逊 生涯(Michael Jackson The Experience)	2011年10月25日
	海军罪案调查处（暂名）(NCIS (working title))	2011年10月25日
	疯狂兔子5（暂名）(Raving Rabbids 5 (working title))	2011年11月1日
	农场（暂名）(Farm (working title))	2011年11月15日
	丁丁历险记（暂名）(The Adventures of Tintin (working title))	2011年12月6日
	雷曼 起源（暂名）(Rayman Origins (working title))	2012年3月13日
Warner Bros.	绿灯侠 机器猎人的崛起(Green Lantern: Rise of the Manhunters)	2011年6月7日
	快乐大脚2(Happy Feet Two : The Videogame)	2011年秋
	乐高哈利波特 5-7年(LEGO Harry Potter : Years 5-7)	2011年圣诞假期

eShop游戏发售情况

eShop是3DS的网络服务，可以下载各种内容，目前已经正式上线，详情请看本期后面的3DS专区。这几个游戏是eShop下载游戏内容，可不是零售版哦。

厂商	游戏名称	发售日期
Gameloft	一起高尔夫3D(Let’s Golf! 3D)	2011年夏
SEGA	魔法宝石(Columns)	2011年夏
	龙之水晶(Dragon Crystal)	2011年夏
	忍(Shinobi)	2011年夏
	索尼克赛车2(Sonic Drift 2)	2011年夏
	索尼克 三重危机(Sonic The Hedgehog: Triple Trouble)	2011年夏
Nintendo	图画冒险(Picture Lives!)	未定
	滚动西部(The Rolling Western)	未定

E3游戏展期间

E3游戏展期间任天堂3DS公布了新颜色“闷骚红”

E3期间任天堂公布了新主机Wii U，3DS方面则是游戏大作攻势，让玩家对3DS恢复信心。E3结束后（6月9日）任天堂马上公布了新颜色主机，也就是这个大红色！这个颜色剑纹我非常喜欢，打算7月14日发售后和《星际火狐64 3D》一起购入，没错《星际火狐64 3D》也是7月14日发售。新颜色主机和新作同日发售，任天堂的惯用伎俩了。





3DS之前只有蓝色和黑色，这是第三个俗称“闷骚红”的大红色！该入手了吧，少年！





紧急专题◆E3游戏展任天堂3DS相关内容，软硬件情报

3DS硬件周边赏

Nyko公司在E3期间也公布了3DS周边，而且好几款

带喇叭的充电底座Shock n’ Rock

Nyko公司趁火打劫，在E3期间推出了多个3DS周边。首先介绍的这个东西叫“Shock n’ Rock”，功能如下：延长3DS两倍电量，带四个喇叭（上面两个，下面两个），还有震动功能。知道为什么叫“Shock n’ Rock”了吧？（提示：Shock n’ Rock的Shock是震动的意思，整个词组类似摇滚乐Rock n’ Roll。）

小电池包Game Boost

Nyko在E3期间推出的第二个3DS周边配件，名叫“Game Boost”，游戏加速？其实是个附加电池，能增加一到两个小时的电量。



大电池包Power Grip

这是第三个Nyko的3DS配件，也是3DS的电池包，明显比上面那个大很多，所以电量也长。不用拆下3DS本身的电池，可以增加两倍电量。



闹钟音响系统Play Clock for 3DS

这是本次Nyko推出的3DS配件中最夸张的一个，集成了多项功能：充电底座、闹钟、音响系统。同时带有Line-in接口，可以把你的MP3播放器接到这上面播放歌曲。外型挺漂亮，不过价格还不明。Nyko对此物的宣传是：“《塞尔达传说 时之笛3D》发售之前，3DS只能当闹钟用。”这话也够任黑的了。





本届E3任天堂发布会上，老大岩田聪公布了新主机Wii U。这台主机的特点是有一个大大的带屏幕的手柄，怎么看都像一个掌机。但又不完全是掌机，因为它不可以离开主机拿到外面玩。所以新迷就不多做介绍了。



E3 2011特别专题 索尼部分



PlayStation

代号NGP正式名称确认

PSVITA

PlayStation®Vita

↑PS Vita的logo。

大家对代号NGP不陌生了，本届E3游戏展索尼公布其正式名称——PLayStation Vita（简称PS Vita或PSV）。索尼发布会后，参展人员可以亲自试玩PS Vita。从各路人马的试玩感受来看，PS Vita的手感非常好，椭圆的造型握感舒适。虽然主机体积比PSP大一圈，但重量并不重，细节控制得很好。画面效果异常华丽，OLED屏幕将带来新的掌上游戏体验。摇杆是最大的亮点，这次PS Vita的双摇杆不再是PSP那种摇动幅度很小的摇杆，而是类似PS系列手柄的感觉，摇动幅度很大，操作手感相当舒服。

不过手感这玩意儿文字是无法表达的，只能以后亲自体验，自己来评价PS Vita的手感。好吧，本期我们就来看看PS Vita各种细节和秘密。

下文资料整理自：
www.playstation.com
www.edepot.com/playstation.html
www.4gamer.net

PlayStation Vita规格	
商品名称	PlayStation Vita
型号	PCH−1000系列
CPU	ARM Cortex−A9 core（4核）
GPU	SGX543MP4+
外形尺寸	约182.0 x 18.6 x 83.5mm（长×宽×高）（最大突起处）
屏幕	5英寸（16:9）、960 x 544、约1677万色、有机EL屏、多点触摸（静电性）
背面触板	多点触摸（静电性）
摄像头	前面摄像头、背面摄像头
音效	立体扬声器内置、Mic内置
体感	6轴感应系统（3轴陀螺仪 3轴加速度）、3轴电子罗盘
定位	GPS内置(仅限3G机型）、Wi−Fi定位服务对应
键位	PS键、电源键、方向键（上下左右）、动作键（△、○、×、□键）、L/R键、左摇杆、右摇杆、START键、SELECT键、音量（+键/−键）
无线通信功能	Mobile Network通信功能(仅限3G机型)、IEEE 802.11b/g/n（n = 1x1）基准（Wi−Fi）（Infrastructure Mode /ADHOC Mode）、Bluetooth 2.1+EDR基准（A2DP/AVRCP/HSP对应）
主要端子	PlayStation Vita卡槽、记忆棒槽、SIM卡槽(仅限3G机型)】、多用端子(USB数据通信/本体源输入/音声输入输出[立体声输出/单声道输入]/serial输入输出I兼用)、耳机/mic端子(立体声Mini Jack)（音声输入输出[立体声输出/单声道输入])、accessory端子
电源	锂电池、AC电源
对应编码	
音乐	MP3 MPEG−1/2 Audio Layer 3、MP4(MPEG−4 AAC)、WAVE（Linear PCM)
视频	MPEG−4 Simple Profile（AAC)、H.264/MPEG−4 AVC Hi/Main/Baseline Profile（AAC)
照片	JPEG（Exif 2.2.1），TIFF，BMP，GIF，PNG

售价和上市时间

PS Vita Wi-Fi版售价为24980日元（日版）/249美元（美版）/249欧元（欧版）；3G版售价为29980日元（日版）/299美元（美版）/299欧元（欧版）。2011年年底上市。

老版PSP和PS Vita

主机型号	NAND Flash	内存	内置存储器	CPU/GPU
PSP−1000	32MB	32MB	No	MIPS R4000/MIPS R4000
PSP−2000	64MB	64MB	No	MIPS R4000/MIPS R4000
PSP−3000	64MB	64MB	No	MIPS R4000/MIPS R4000
PSP GO	64MB	64MB	16GB	MIPS R4000/MIPS R4000
PSVita WiFi	?	512MB	16GB	Cortex−A9 4Core /SGX543MP4+
PSVita 3G	?	512MB	32GB	Cortex−A9 4Core /SGX543MP4+

Vita情报一览!

性能強，价格低，货眞价实的PSP2代!

PS Vita名称的含义

E3索尼发布会上，代号NGP的二代PSP确定了正式名称：PlayStation Vita（简称PS Vita或PSV）。其中PlayStaion是索尼游戏机系列的名称，不必多说。而Vita是拉丁语中“生命、生活（Life）”的意思。

对为何选用此名称，索尼官方解释说：“从众多适当的名称中选择了NGP的正式名称，将充足的游戏和真实世界的社交相结合。SCE将传递娱乐和现实生活相融合的全新理念。”

PS Vita的两个版本

和PSP不同，PS Vita同时推出两个型号，分别是Wi-Fi版和3G版（同样带Wi-Fi功能）。对此SCE解释是，Wi-Fi功能对于有些用户已经够用，而3G版增加了PS Vita主机的成本，所以3G版的零售价格比Wi-Fi版高一些，推出了两个版本就是为了让用户按需购买。



Near功能

Near和Party这两个功能还没有具体的使用细节，只是公布了使用概念。Near功能解释为：玩家可以通过这个功能看到自己的朋友在玩什么游戏，或者之前玩过什么；还可以随时和朋友连线，分享游戏经验。Near大概可以理解为互换游戏名片的形式，看起来和3DS的擦身系统有很多相似之处。不过Near支持网络，可以用Wi-Fi和3G使用远程分享游戏经验。

Party功能

Party功能是一个社交应用，可以让玩家一边游戏一边聊天（文字或语音）。这在掌机上是一个崭新的应用。根据介绍，Party功能不仅限于同一个游戏，即便玩家进行不同的游戏或者运行浏览器等程序，也可以同时进行交流。有传闻说PSV版《怪物猎人》将支持Party功能，玩家可以在游戏内外随意和朋友进行交流。

PS3跨平台游戏

索尼发布会上演示了PS Vita游戏和PS3跨平台方式：在PS Vita上进行的游戏，可以在PS3上接存档继续游戏，然后再返回PS Vita继续上一个存档。未来跨平台游戏还支持PS Vita（无论在何地，使用3G或ADHOC）和PS3联机游戏。

硬件性能和各种功能全方位对比表格

摇杆	分辨率	Wi-Fi 802.11	蓝牙	摄像头	移动网络	视频输出	GPS	屏幕尺寸	震动	内置麦克风	体感	红外线	物理媒体
1	480x272 LCD	b	No	200万像素（外接）	无	无	无	4.3"	无	无	无	有	UMD盘
1	480x272 LCD	b	No	200万像素（外接）	无	有	有（外接）	4.3"	无	无	无	无	UMD盘
1	480x272 LCD	b	No	200万像素（外接）	无	有	有（外接）	4.3"	无	有	无	无	UMD盘
1	480x272 LCD	b	3.0	200万像素（外接）	无	有	有（外接）	4.3"	无	有	无	无	无
2	960x544 OLED	b/g/n	2.1（A2DP）	500万像素/100万像素	3G	不明	有	5.0"	有	有	有	无	加密SD卡
2	960x544 OLED	b/g/n	2.1（A2DP）	500万像素/100万像素	3G	不明	有	5.0"	有	有	有	无	加密SD卡

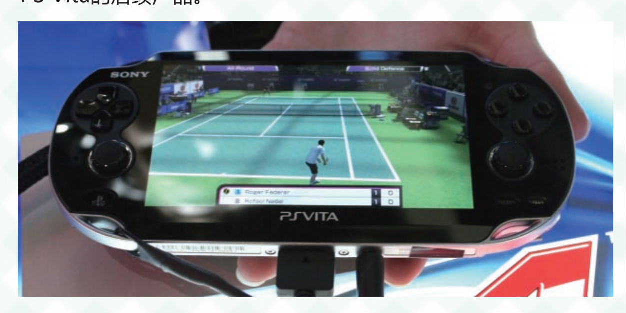
PS Vita的地区版本标识号

就像PSP一样，PS Vita也将有型号代码，用来标识地区版本。举个例子说明，PSP-3000，PSP-3001，前者是日版PSP-3000，后者是美版PSP-3000，而3006是港版。PS Vita也用这种方式标识版本，日版为PCH-1000。目前SCE还没有公布详细信息，不出意外的话，其他地区的标识数字应该和PSP一样，即美版为PCH-1001，港版PCH-1006等。

PS Vita的版本型号

和上面所说的同一个版本采用地区版本标识号码不同，版本型号是指不同版本的机器，用PSP来说就是PSP-1000、PSP-2000、PSP-3000、PSP Go这些版本型号。

SCE社长平井一夫曾表示，PS Vita开发阶段设计了多种版本，其中包括类似PSP Go造型的机器，而最终使用的这个版本是最适合游戏的手感外形。所以不排除后面推出类似PSP Go的PS Vita，按照索尼的惯例，PS Vita推出新版本几乎是肯定的事情。另外，有人在FCC认证查询中发现一些蛛丝马迹，但还不能肯定是PS Vita的后续产品。



PS Vita音频接口

音频部分包括喇叭、麦克风等机能。

内置喇叭：PS Vita有两个内置的立体声扬声器。位置在两个摇杆的两侧（左摇杆的左侧，右摇杆的右侧），对于喇叭的位置，有些人发出质疑，认为用手按键，尤其是控制摇杆的时候很容易挡住喇叭。对此索尼并没有给出解释。

麦克风：PS Vita新增了内置麦克风，Wi-Fi版和3G版都有。

音量控制：主机上有音量控制键，不过不能用来控制无线耳机或蓝牙耳机。外接的耳机有专门的数据线接口，可以使用耳机上的音量控制。

版本	内置扬声器	内置麦克风	耳麦（无线耳麦）	音量控制键	耳麦的音量控制（无线耳麦）
PSVita Wi-Fi	2个	1个	支持	支持	支持
PSVita 3G	2个	1个	支持	支持	支持

各国3G服务商

PS Vita包括两个版本，3G版需要和3G服务商合作才能正常使用3G功能。下面是PS Vita在各国的3G服务商情况。据传中国联通有意引进PS Vita，并且提供国内的3G服务。

国家	服务商
中国	联通（Unicom）
日本	软银（SoftBank）
美国	AT&T
台湾	中华电信
香港	3、SmarTone-Vodafone

震动机能

我们都知道PSP是没有震动的，这次PS Vita增加了震动机能，效果和PS双震动手柄类似。这也是掌机的一次飞跃.

视频输出功能

通过主机下方的接口（具体情况不明），或者通过Wi-Fi网络，PS Vita的视频可以输出到显示设备上。视频可以用Wi-Fi输入到PS Vita中播放。还可以用内置的摄像头拍摄视频。



PSP和PS Vita摄像头对比

主机型号	摄像头（注）	最高摄像头分辨率		备注
		拍照模式	录像模式	
PSP—1000	200万像素	1600x1200	640x480	
PSP—2000	200万像素	1600x1200	640x480	
PSP—3000	200万像素	1600x1200	640x480	
PSP Go	200万像素	1600x1200	640x480	
PSVita Wi-Fi版	500万像素	2592x1936	1280x720	后摄像头
	100万像素	1280x800	640x480	前摄像头
PSVita 3G版	500万像素	2592x1936	1280x720	后摄像头
	100万像素	1280x800	640x480	前摄像头

注：老PSP（1000/2000/3000/Go）使用的是USB外置摄像头。PS Vita的两个版本都是内置摄像头。

两个版本的PS Vita都有前后摄像头，内置的摄像头可以用来录制视频和拍照。在拍照模式下，摄像头可以达到全分辨率，而录制视频时的分辨率有所降低。上面是摄像头和使用分辨率的情况。

PSP和PS Vita的屏幕分辨率

主机型号	内部显示输出参数	屏幕尺寸	分辨率	像素/英寸
PSP—1000	24 bits.TN TFT LCD	4.3"	480x272	128ppi
PSP—2000	24 bits.TN TFT LCD	4.3"	480x272	128ppi
PSP—3000	24 bits.TN TFT LCD	4.3"	480x272	128ppi
PSP—Go	24 bits.TN TFT LCD	3.8"	480x272	145ppi
PSVita Wi-Fi	24 bits.OLED	5.0"	960x544	221ppi
PSVita 3G	24 bits.OLED	5.0"	960x544	221ppi
iPhone 3GS	18 bits+空间抖动.TN TFT LCD	3.5"	480x320	163ppi
iPhone 4	24 bits.IPS TFT LCD.LED背光	3.5"	960x640	326ppi
iPad (All)	24 bits.IPS TFT LCD.LED背光	9.7"	1024x768	132ppi



对于后摄像头拍摄照片的分辨率来说，PS Vita的屏幕分辨率很低。PS Vita使用的是5英寸OLED（Organic Light-Emitting Diode）屏幕，分辨率为960x544。如今很多厂商已经开始研制1920x1080的移动设备屏幕，可见PS Vita的这个分辨率并不是很高。甚至和已经发售多时的iPhone4相比，PS Vita的屏幕分辨率都略低。（iPhone4使用的是分辨率为960x640的IPS-LCD显示屏。）

PS Vita的像素有所提高，其5英寸屏幕上，每英寸有221个像素；PSP每英寸只有128个像素；PSP Go使用3.8英寸的屏幕，每英寸有145个像素。

显示屏特征

PS Vita采用了电容性的多点触摸显示屏，并且增加了后背电容性的多点触摸板，具有识别不同力度的压力能力。目前还不清楚PS Vita多点触摸的最大数量，相比苹果的iPhone4手机最大可识别5个点的同时触摸，而iPad支持11个点的同时触摸。

显示屏色彩空间

据称PS Vita支持通用的sRGB。

显示屏色深

PC显示器是真彩色（True Color），每个三原色使用8bits，每个像素也就是24bits。24bits的颜色可以提供最大16777216种颜色（2的24次方）。PSP的显示屏一个单像素使用24bits的颜色，只是初期为了节省成本，一些屏幕有坏点。PS Vita也是如此，使用的是真彩色，最大可显示1677万颜色。

OLED的优势

OLED显示技术与传统的LCD显示方式不同，无需背光灯，采用非常薄的有机材料涂层和玻璃基板，有电流通过时这些有机材料就会发光。OLED显示屏幕可以更轻更薄，可视角度更大，亮度非常高，并且能够有效节省电能。OLED的特性是自己发光，不像TFT LCD需要背光，加上反应快、重量轻、厚度薄，构造简单，成本低等优点，被视为 21世纪最具前途的产品之一。

PS Vita系统硬件配置全方面性能分析

CPU



主机型号	ARM技术	最大速度	总线	缓存 L1	缓存 L2	工艺	线程	指令集结构	嵌入式DRAM
PSVita（双版本）	ARM Cortex-A9（4核）	1GHz	64-bit	64KB(I+D) L1	?KB L2	45nm	13	ARMv7	No

PS Vita使用了ARM技术的CPU：四个内核，主频为1GHz的Cortex-A9。了解PC硬件的朋友大概知道CPU中包含L1和L2缓存。为了节省成本，很多智能手机使用的CPU没有L2缓存。这个缓存的功能是加速数据从DRAM传输到CPU的速度。L1缓存在CPU内部，L2一般放置在外面，介于CPU和主内存之间。假如L2缓存比较小，数据的读取处理就会出现瓶颈。

主系统内存

PS Vita的内存为512MB，据称给游戏公司的开发机是1GB内存的版本。

电池

类似iPhone4，这次PS Vita的电池也是内置的，不能像PSP一样随意拆下。当然，想要拆下来也不是不可以，只是需要使用专门的工具。



GPU

主机型号	GPU	GPU频率	OpenGL ES版本	备注
PS Vita（双版本）	PowerVR SGX 543MP4+（4核）	300 Mhz	2.0	使用ARMv7处理器

PS Vita使用的是PowerVR第五代图形处理芯片。PowerVR最早被SEGA公司在DC主机上使用过。可惜当年PowerVR和nVidia、ATI、Voodoo等公司的产品竞争失败，慢慢退出PC硬件市场。不过风水轮流转，如今移动设备火爆起来，PowerVR GPU凭借其高性能低成本的特点吸引了人们，目前已授权NEC和Intel公司，被移动产品使用。

从最早的一代芯片开始，PowerVR就使用了一种叫做“Tile-Based Deferred Rendering”（TBR）的技术。简单就是在处理画面效果时，将屏幕分成很多矩形小块，先对每个小块进行深度测试，测试哪些能被用户看到，然后处理可见的画面。这样一来，不可见的像素已经被提前剔除出去，不用硬件渲染在很大程度上节省了带宽，在不降低画面效果的情况下，提高了处理性能。

这种渲染方式在PowerVR SGX系列里叫做“Universal Scalar Shader Engine”（USSE），并使用一个ARMv7的嵌入式CPU来辅助工作。SGX系列已经推出了好几代，它们的不同点主要是ALU（Arithmetic Logic Units，算数逻辑单元）和TMU（Texture Mapping Units，材质贴图单元)的数量不同。

PowerVR 芯片	ALU	TMU	备注
MBX Lite		1	OpenGL ES 1.1
SGX 520	1 USSE1	1	
SGX 530	2 USSE1	1	
SGX 531	2 USSE1	1	128 bit bus
SGX 535	2 USSE1	2	支持OpenGL 2.0，DirectX 9
SGX 540	4 USSE1	2	
SGX 543	4 USSE2	2	2-16内核
SGX 545	4 USSE1	2	支持OpenGL 2.0/3.0，DirectX 9/10.1

PS Vita的GPU性能如何？为了直观，可以和iPhone系列对比一下。iPhone 2到4使用的是PowerVR SGX535芯片。低等级3D处理性能如下（只有Flat Shaded + Color）：

- iPhone 2G: 每秒67万（三角形，下同）
- iPhone 3G: 每秒70.3万
- iPhone 3GS: 每秒655万5千
- iPhone 4: 每秒653万8千

PS Vita使用PowerVR SGX 543 MP4+，比535多1个TMU和3个内核，每秒的处理性能可以简单的用iPhone4的数据乘以8。这是基于不带纹理的贴图数据，真实处理的3D画面肯定带有纹理贴图和各种光影效果。而Sony官方声称PSP的处理性能是每秒3300万三角；苹果公布iPhone 3GS的性能是每秒处理2800万三角形，比上面的实测数据高4倍。可见这些数值仅供参考，并没有什么实际意义。

Flash存储器

PSP Go曾使用了内置的Flash存储器，而PS Vita包含了两种型号，16GB和32GB的内置Flash存储器。作用是存储游戏、电影、下载内容等各种文件。

固件闪存

除了一般使用的Flash存储器，PS Vita还有一个专门用来存放系统文件的NOR固件闪存。

固件版本：像PSP一样，PS Vita系统也会不断升级，用来增加新功能，或者提高安全性能。

三轴加速器

PS Vita主机内部包含硬件三轴加速器（或称加速计），工作原理是用两轴检测绝对角度，比如晃动或倾斜主机的动作。用三轴检测相对的直线运动，也就是XYZ三轴的立体位置。需要注意的是，如果只用三轴加速器，PS Vita只能检测设备针对重力的绝对角度，也就是说可以检测晃动或倾斜，但无法检测平移时的位置。于是在每个轴上又提供了两个重力感应单元，用来实现两次检测，确认设备相对于地面的位置。如果用不到实现3D相对直线运动，只用晃动和倾斜，一个二轴加速器就够用了，用不到重力检测。不过PSP Vita是个掌机，不可能固定放在桌子上。当你玩PS Vita的时候，如果以一个恒定的速度向一个方向移动，不加速，也不减速，就用不到相对直线运动检测。另外在恒定的移动或者加速状态下（就像汽车或电梯），会影响角速度读取的精确性。就是说，如果使用三轴加速器，除了相对的直线运动检测之外，PS Vita可以非常精确的检测绝对角度的任意晃动和倾斜。但是没有办法检测主机在哪个方向（东西南北）。

三轴陀螺仪

三轴陀螺仪装置和三轴加速器的不同是，陀螺仪可以更好的检测选择角度和任意三轴位置。换句话说，有了三轴陀螺仪，PS Vita可以精确检测到你移动的任意轴的角度，相当于对三轴加速器进行了完善。而三轴加速器和三轴陀螺仪一起使用俗称“六轴”。



三轴电子罗盘

PS Vita还有一个三轴的电子罗盘，或称磁力计。这个芯片的功能是利用磁场来定位北极方向，也就是数字指北针的功能。有了电子罗盘，把PS Vita放在桌子等平面物体上，可以检测出方向，由于有倾角感应功能，即便倾斜拿着PS Vita也能正确指北。

和电子陀螺仪不同，利用指北的功能，电子罗盘可以确定绝对的偏离角。通常还用它来和GPS配合使用，在GPS失去信号的时候，电子罗盘也可以正常使用，保持方向定位。



PS Vita周边和端口

上下接口作用尚不明确

PS Vita主机上面音量+-键旁边有一个长条形状的东西，之前完全不知道此物的作用。本次E3游戏展终于看到藏在里面的PS Vita记忆卡和特殊USB接口（图3，图4）。中间部分是一个新型的USB接口，旁边有螺丝母口，类似PSP上端USB，可安装各种扩展周边。旁边长条插槽为游戏卡槽。上端这两个端口都设计了独立的防尘盖。

PS Vita放弃UMD盘，而使用全新的游戏载体——卡带。这是一张专为PS Vita设计的记忆卡，据称类似NDS/3DS的Flash存储卡带。当然数据结构和加密等方式肯定不同。如（图1）所示，左侧为可以读写文件的SD卡，右侧为PS Vita游戏卡带，正式名称尚未公布。（图2）所示为PS Vita主机下端的耳机接口和扩展端口，目前其使用范围还不明朗。相信能使用多种扩展设备。



1



2


3


4


PlayStation
PS VITA
Asia
GRAVITY
XPERIA
...high gear as the engine revs up
PS VITA

SCE社长

业内人物访谈之E3特别篇



平井一夫

2007年接任久多良木健的位置，担任索尼SCE的老大。他对PSP的日本的成绩推进很大。PSP2000、PSP go和Vita都是由他公布。

对于PSN遭到入侵导致的不正当登陆，平井一夫并没有给出太多答案。他表示涉及到公司技术问题，还不能对外公开；同时表示会继续打击黑客的犯罪行为。对PS Vita，平井一夫说这是根据大家的要求设计出来的掌机，并且SCE可以有效平衡成本。认识到平板电脑和智能手机的冲击，SCE将做好一切准备迎战新的市场，争取更多的用户。而新的运营方法SEC还在探索。

PSN的不正当登陆是“努力不够”。不仅仅是SONY，而是“社会性问题”。

——首先想要问的是4月下旬开始的PSN大规模不正当登陆事件。虽然国外现在已经全面恢复，但日本仍旧停留在等待阶段。无论是从服务停止的时间长度来看，还是从整体泄露的个人信息数量来看，都是过去毫无前例的大规模事件。那么事件的原因是什么呢？SCE从这次事件上学到了什么呢？

平井■ 因为在网络运营过程中需要暂存客户们的信息，对于网络整体的安保等级，特别是在账号数量较多的情况下，目前公司已经加强了安保意识，而且也准备采取各种手段。这是我们最需要做的事情。这不仅仅是针对SCE，整个SONY集团都比以往加大了力度，配置了更多的人员，必要的时候加大投资也可以，而且这些都是我们现在以及以后都必须要做的。

——为什么会出现PSN不正当登陆，问题出在哪里？这些问题到现在都还不是很清楚，Sony并没有公布。技术性问题姑且不论，到底发生了什么事，以及对于其他有可能面对相同问题的企业来说，这部分信息可以成为巨大的财富。不过当问到是否能公开这些信息时，平井先生做了如下的回答。

平井■ 这个，就算要公开，也必须经过相应的系统组织吧。我给这件事的担当者打过电话，不过因为现在这事还没有结束，所以还不能公开。

——因为美国的理查德•布鲁门托（Richard Blumenthal）参议院议员在针对本次PSN事件的提问信函中也有相同的内容。针对这个问题，平井先生的回答如下。

平井■ 我们对参议员的信函做出了详细的回答，很可惜现在还不能向一般大众公开相关信息（不正当登陆的技术性手法等详细内容）。但是在信息不能公开的情形下，如果可以适当地和各界进行信息共享，这点大概还是能做到的。不过，即便进行信息共享，但也应该在一定的系统和组织内进行吧。所以我觉得有必要制作出这样的框架，之后才能谈公开信息的事。



最初PSN入侵事件的黑客被称为“Anonymous”（匿名人士），最近一个叫Lulz Security的组织宣布对此事负责。他们在网络上兴风作浪，进行全球性网络入侵行为，攻击力大量保密性很强的网站，盗取帐号数万。为了炫耀技术，甚至入侵了基地组织的网站和美国参议院网站Senate.gov。他们公开承认攻击索尼，并且公布了盗取的帐号和索尼网站全部源代码。

平井一夫访谈！

PlayStation Vita 24980日元的胜算与新市场对策？



↑日本人谢罪的鞠躬很讲究，像平井一夫他们这种90度鞠躬已经很严重了。

——平井的回答可能会让读者认为，这是“把对于SONY的评判巧妙转移了话题”。当然这也不是不可能。但是，对于抵制网络犯罪行为，必须要有更加严格的社会构造。对于平井一夫的这个观点，笔者也是持同样的态度。因为网络与破解交流是“反抗精神”产生的必然物，这也是残酷的社会事实，但是威胁到社会基础设施的行为决不能容许。

——另一方面，平井先生对这次PSN不正当登陆事件，强调了以下的内容。

平井■　比起SONY的网络今后不再被入侵这个问题，还有更让人担心的东西。回顾上一周，各种各样的组织都遭受了黑客们的不正当入侵，甚至FBI也遭到了入侵。我个人也是，会把各种各样的个人信息、银行卡信息、病历等都存放到网络上。显然网络的使用范围很广，如果持续出现入侵情况，就是对社会基础构成威胁了。SONY肯定很担心入侵事件。对于大众，尤其是消费者来说，可能还会有更令人恐怖的事情。虽然在美国众议院的听证会上，蒂姆•夏普（Timm Sharp，Sony Network Entertainment社长）陈述了证言，但是对于不正当登陆，如果司法、立法、行政、以及个人公司等组织不加大力度、齐心协力的话，将会成为巨大的社会问题，也会对社会基础设施造成威胁。事实上这已经是“犯罪”了。那么对造成这种罪行的人应该怎样去逮捕呢？在逮捕的时候，应该怎样处理才好呢？国家和地区不同，一切都会不一样，所以对于网络犯罪应该实施怎样的惩罚，这些都是值得商榷的问题。涉及到这些，我觉得必须要综合考虑才行。我也会毫无疑问的协助支持。

PS3现在位于“折返点”，不过高峰在这之后。PS Vita是根据大众的要求而诞生的。

——在聊PS Vita之前，很想了解一下PS3的现状。发售已经5年，家用机市场上PS3也确实拥有了稳固的地位。在SCE的商业活动中，PS3对于整体利润做出了很大的贡献。从传统家用机的规律来看，似乎又到了该“次世代”的时期了。事实上，任天堂已经开始研发“Wii U”。因其自身的特殊性，虽然任天堂曾经是唯一没有进入“HD时代”的主机厂商，不过现在也能感受到“时代的变化”。但是，平井先生对于PS3的“后继”主机，明确地给出了否定。

平井■　以前说过PS3有10年的生命周期，所以现在正是折返点。很有可能会像PS2那样持续10年以上。游戏的数量、品质、不涉及游戏内容的网络服务推广，还有就是当初预定的各种技术性革新，例如3D立体视，都还在进行中。所以整体考虑的话，从今以后PS3的商机还会更加有力，能继续成长。说是折返点，完全没有认为现在已经达到了高峰值，或者市场缩小的感觉……事实上正好相反，PS3还有很多潜力可以发挥。就这一点来说，其实还是因为最初的投资非常有效，包括技

术上的投资。所以现在终于有成效了，并且以各种形式的分配，或者说价值不断挖掘出来。

关于次世代主机的研发和PS3的配置变更问题。这些可以问一下多数的开发者和发行商，他们的确提出过这样的要求。现在还没有将PS3的硬件配置重新更换的打算。当然，其中也有一些人希望将PS3内存怎样怎样，但还没有形成太大的趋势。

——关于游戏开发商对于“后续”主机的呼吁这个话题，平井先生提到了“Vita”。因为Vita与PSP的关系正是这些“要求”的结果。

平井■ 相比家用机的次世代，也许正好可以用“Vita”作例子。我们在Vita的开发阶段和PSP进行比较，听取了各种各样的意见和要求。“我们想以这样的幻想来制作掌机”等提议出现后，“这个比较好呢”、“这里取消比较好”、“还是这样比较好”，各式各样的意见很早就已经出现了，所以最终才有了Vita。并不是不听取发行商以及开发者的意见，而是要在适当的时机与需求出现时才需要倾听他们的意见。因为我们其实很早就已经认识到，现在已经不是“游戏机开发完成，剩下的就交给你们了”的时代了。

——和几个游戏制作人员聊天后得知，他们对Vita的反应都很不错。当然，对于GPU和系统组成的详细内容上，根据各人的不同，意见与不满都会出现，但是对于Vita这一系统的评价总体很高，特别是“如果不勉强发挥出主机的极限性能，那么游戏在制作上将会非常容易”。关于掌机Vita的详细内容，想发售日更近的时候，再继续研究吧。

从“主机以长期赤字发售”的模式中脱离

——和以上问题相比，这次特别受关注的就是Vita的价格。关于这点，凡是知道的人都给出了满意的评价。当然并不是说这个价格就低到了一定境界，而是对于拥有那么多功能的掌机来说，这已经是十分惊人的价格了。249美元、24980日元的价格，对于SCE来说是怎样的定位呢？

平井■ 以前也说过，我本人对单个主机的赤字和黑字觉得毫无意义（赤字为亏损，黑字为盈利，编辑注）。但是大家对此好像都很有兴趣，我就简单说明一下吧。

最初阶段有尝试的成分在里面，所以要尽可能地将单个主机转化为黑字。这个商业模式其实需要从一开始就着手准备。对于Vita开发阶段的尝试，包括我自己在内，给公司整体设置了三个课题。

一、制作出究极的掌机。彻底听取发行商、开发者的声音，完成究极的掌机。

二、从最初就制定出用户群能够满意并接受的价格。

三、就算经过4年、5年，也不需要从软件业务或者周边业务来支持主机业务。

这三者从一开始就如三足鼎立一样互相干涉。但在这以后，如果商业模式和主机的设计不能完成这一平衡，我就不会喊停。所以不会出现只为了追求性能而使得价格变成79800日元的情况，也不会以19800日元的价格而出现“这不是和PSP没什么区别吗”的情况。该怎样将这些平衡做到最好，单在这一点上就成为很热门的课题，同时也是很大的尝试。



从结果来看，SCE小组真的很努力，在很高的层面上将这三点要求糅合在了一起。如果要具体一点的话，就是价格在29980日元的时候，商业效应会怎样？24980日元的商业效应又会怎样？不过这些就如刚才所说，并不会在经过了4年、5年后才使得单个主机转为黑字。也就是说，在销售初期单个主机会存在逆销售的时期，或者说存在几乎没有利润的时期，此后要尽快脱离这一困境。不过，24980日元的价格设定“虽然便宜，但也没有大出血”。说不定还会感到意外，这和被称为“高价”的PS2，甚至可以说与PS1的商业模式相同。尽早结束主机的赤字时期，然后让主机和软件取得利润的时间段尽可能地增长，这也是SCE曾经充满活力时的“必胜模式”。但是，这是在PS3上没能实现的事情。甚至以现在技术的开发高度化，研究经费有多有少的情形下，PS3平台的开发风险也远比PS2时代要严峻得多。不过在Vita主机中，因为微处理器方面借助了合作商的力量削减了成本，同时也可以认为是为了减少商业风险，接近“必胜模式”而做的努力。

——在媒体发布会上，只要是PS3游戏的发表就会全场沸腾。但是Vita的情况怎么样呢？价格和名字公布时当然也全场沸腾过，但是会场整体给人一种比较冷静的感觉。这是不是说明美国市场对于掌机还没有“觉醒”呢？与日本市场中掌机也能拥有“浓厚的游戏体验”不同，感觉美国市场还需要更多的努力。

平井■ 我认为，从提供“浓厚”游戏体验这一层面来说，用户对掌机的评价还没有扩散开。

PSP在全世界的销量已经突破7000万台。绝不是日本市场的单独狂热，从生命周期上来看，美国和欧洲市场其实更狂热，而同时在日本本土还有《怪物猎人》这样的游戏。事实上并不是美国市场对掌机没有兴趣，而是作为销售时的必需品，在那样的市场里“这样的东西会怎么样？”，以及“Vita这样的产品是否能够顺利投入到市场里吗？”是这样的问题。还有一点，智能手机与平板电脑的游戏部分不断扩大也是事实。因为这已经是清楚明白的事情，所以就算是我们无视，或者选择逃避都不是办法。于是为了应对这个情况，我们才推出了PlayStation Suite。未来从PlayStation Suite迁移到Vita的用户应该会出现，而智能手机上的PlayStation Suite就能充分满足的用户可能也会有。于是从战略上来说，我们重视两边的用户群，希望最终压制市场。我们认为，以Vita本身或者特定游戏来一决胜负的时代已经不复存在了。



↑SONY认识到，如今的业界已经不是靠一两款游戏就能获胜了。而是要依靠第三方厂商，依靠先进的商业模式。这点和任天堂的看法有类似之处。

游戏业界的构造应该改变？以理所当然拥有通信功能的主机来确保“商业模式的自由度”。

——笔者个人现在还持有一个很大的疑问。随着对一个软件或者一个播放仪器支付数千日元、数万日元的“高额”消费时代的结束，相对间隔较长的商业模式确立起来会不会比较困难。无论是和游戏制作商（特别是经营方）的人们交流，还是和电影界的人们交流，都引出过这样的话题。当然，并不是说转移到智能手机的社交游戏上就很好。对于现有游戏，使其运转加快，或者加速



吸引客户兴趣的意见比较多。也就是说，是不是游戏业的结构变化已经趋于必然？当把这样的意见告诉平井先生时，得到了以下的回答。

平井■ 就如你说的一样。控制初期投资进行开发，之后跟进，利用追加道具等方式以少量的收费来推动整个商业活动。在这样的模式之前，其实网络和主机就已经能做到了。特别是Vita这种对于网络服务依赖度很高的商品来说，就更是这样了。说得极端一点，也会有人使用游戏免费，然后全部追加少量收费的道具这种模式来挣钱。而普通情况下则是（盒装版的销售价格）与追加道具相结合的模式。当然，我们是进行传统的投资方式——就是制作出让人期待的“作品”，然后再进行商业化的形式。所以无论哪一种模式都可以，就算是中立的模式也行。配合不同商业模式来实现运营，可以说这是新掌机Vita的魅力。所以，我觉得理所当然会出现各种各样的意见。

不过需要认清的一点是，纵观现在所有的PC游戏，其少量收费的流动会逐渐累积变大，所以积极地尝试这种商业模式的发行商也应该会增加。现在与网络相连接，就算说是“常识”也已经不足为过了。于是从某种意义上来说，以此作为前提而诞生的主机，才会在商业模式上考虑到应该以何种形式进行运营。

——零售（盒装版）业务是非常重要的，这一点不会改变，并且E3就是为这个而存在的。令人吃惊的是E3中没有“社交游戏”。虽然听到“那种玩意儿只是一时流行，本质上不会改变”的声音（特别是在游戏的主流，E3这类的场所更是这样），事实上它也拥有相应的市场，也不能忘记热衷此类游戏的人群。

将PS Vita作为“前提就是随时随地都能通信”的主机，也是积极地捕捉到了这样的环境变化，重视游戏制造商在选择商业模式的自由度上的结果。关于PS Vita的“通信”，还有另一个比较在意的地方。对于搭载3G功能的主机售价是299美元、29,980日元，但是实际通信费用是怎样呢？合约形式又是怎样？这一部分仍旧不是很明确。虽然也问过平井先生，不过和之前一样，现在还不是可以公开的阶段。

平井■ 说到手机业务，在如今的“手机”世界中，真的有着各式各样的技术情报呢。但是游戏设备和手机网络随时连接这一点，对他们来说也是全新的体验。PlayStation的商业化规模、用户的嗜好等等，有很多需要分享的东西。相反，我们也是首次进入手机业务这一领域里，“原来手机业务是这样的啊”相互之间进行了了解，那么接下来的事情就是应该怎样实现商业运营了。

其实我们也是一样的，对高层而言这是进入了全新的世界，这些相关的协议也处在开始商讨的阶段。在详细内容还不能公布的阶段，就公布“AT&T是合作商”的理由吗？这是与AT&T在谈话中决定的。因为对方有很多的活动，而且在美国也有很多活动，所以在综合考虑市场后觉得这样的决定还不错。

PS Vita新作介绍一览

前面的主机介绍和访谈看得很无聊吧？好了，那些内容已经结束了。下面我们来看看PS Vita上面目前已经公布的游戏作品，有SCE第一方的游戏，也有一些第三方的游戏。先看看资料，简单挑选你感兴趣的游戏，为以后主机发售后买什么游戏提前做个准备吧！

AAVG SCE 发售日期未定

神秘海域 黄金深渊

PS3最具代表意义的作品高调登陆PSVita，期待电影效果和游戏性在我们掌上的完美结合。

本作是PS3上人气动作冒险游戏《神秘海域》系列的新作品，用这个游戏来展示PSV的高性能实在是再好不过了。《黄金深渊》的故事是前传性质，讲述的是主角德瑞克20多岁时候的冒险。由于PSV的操作跟PS3手柄差不多，所以游戏的基本操作都跟PS3版差不多。触摸屏的应用就是PSV版新加入的了，让操作变得直观许多。



年轻时代的德瑞克
根本就看不出区别嘛！
衣服都一样的也不换



↓点哪跳哪，不知道可不可以故意点错让德瑞克掉下去。

↑这种爬墙的操作，在PS3上需要往相应方向推摇杆。PSV使用触摸屏就行了。

游戏中的风景相当漂亮
是除了女主角之外的第二看点

总有古代遗迹等待着德瑞克
但是记住对遗迹感兴趣的
不止他一个人

游戏特点

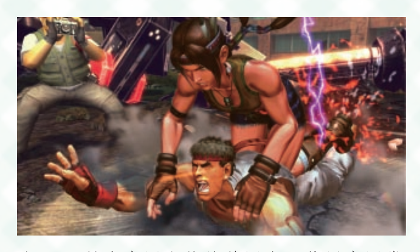
- 借助PSV的高性能，让你享受高清主机般的画面。
- 利用触摸屏和背面的触摸板，游戏的操作更加直观。
- 六轴感应和触摸的应用让游戏的谜题多样化。

FTG CAPCOM 发售日期未定

街头霸王X铁拳

最大的“格斗祭”即将开幕！！！组队战决一胜负！！！
格斗游戏史上最大的“祭”马上就要开始！！

龙和春丽代表的《街头霸王》系列以及三岛一八和妮娜代表的《铁拳》系列之间展开大战，多数角色都有参战，这就是《街头霸王 X 铁拳》。2D格斗游戏和3D格斗游戏之间的穿越对战在之前还未曾有过，如此的梦幻般的对决马上就要成为现实。而且除了两大高清家用机之外，掌机PSV版本同样在开发中。PSV与PS3一脉相承，在网络、操作等方面都有很多共同点，所以开发PSV版完全可以理解，也值得大家期待。同时，在PS3版中将出现的新角色，同样会出现在PSV版中。



↑Julia是有中国血统的美国人，使用中国拳法。这么看Ryu真痛苦。



↑Sagat踢中Bob，有了《街霸4》的经历，Sagat对大胖子对手肯定不陌生了。

游戏特点

■图像度可以精美媲美家用机版。
■双人组队战系统，包含两个系列各自的操作方式。
■PS系主机版本独占的客串角色。



CAPCOM和NAMCO两大公司通力合作
招牌格斗系列角色大混战



↑Cammy的招牌对空招式踢中三岛一八。场地是日式屋顶，不会是Ryu的主场吧？

以组队战为基本系统！对战中两人可以自由交换！
来自2D和3D世界的两组人马将同在新的2D世界展开较量。



↑Hwoarang的冲刺躲过了Sagat的飞行道具。从大图上可以看出游戏图像非常精美。

《街霸》系列的6键操作和《铁拳》系列的4键操作，两种方式都可以进行游戏。

两部作品除了最基本的“不在一个次元上”的区别，还有就是两者的按键数量都不同。但是本作将两种系统综合起来，让你可以保留原作的游戏风格，来进行新作的对战。





↑按照官方的设定，与Julia组队的默认角色是Bob，这张图表示队员可以随意更换。

《恶名昭彰》主角登场





↑Cole使用控制电能的超能力和各种武器进行格斗，招式丰富多彩。

NAMCO的格斗游戏喜欢根据不同的主机加入不同的客串角色，CAPCOM也学来了这一招。PS Vita版《街霸x铁拳》加入的客串角色是《恶名昭彰》中的主角Cole。他能自由的放出电击，是拥有操作雷电能力的超能英雄。

ACT　KOEI TECMO　2011年 发售

真·三国无双（暂名）

针对PSVita各项新机能专门设计的游戏玩法，给这个系列带来新的感觉，确保这款游戏将独一无二!

KOEI TECMO近日公布了PSV版的《真·三国无双》系列游戏正在开发中。这款游戏将利用多项PSV独有的机能来丰富玩家的操作。多点触摸、背面触摸、六轴感应等等全都被融入了游戏的玩法中。另外通过PSV强大的通信功能，玩家联机时的通信也将会变得更加简单。从官方最早放出的一组图片中我们可以窥探这些新玩法的具体形式。



常山赵云赵子龙
真三国无双的代表人物为我们演示
同时感谢群众演员们



↑PSVita的机能终于可以让我们在掌机上玩到一款图像精美的《三国无双》系列游戏了。

↑期待人物最基本的连招能给我们一些新的感觉，同样还有招牌的“无双技”。

突发战斗！

战斗中没有先兆突然发生的“触控、感应动作”。在通常的战斗中会适度的发生，增加紧张感。



←突然战斗开始后，利用六轴感应让屏幕跟随杂兵而上，找到他们的位置。



←↓然后利用触摸屏点击几个敌人，最后成功化解。

触摸必杀技！

本作新加入的必杀技。当必杀槽蓄满之后，通过点击屏幕对画面中的敌人、处点、各种物体等发动强力无比的攻击。甚至可以超越传统的无双乱舞技，瞬间消灭触摸位置附近的所有敌人，非常过瘾。



↑左下角的能量槽蓄满了开始闪光提示玩家。

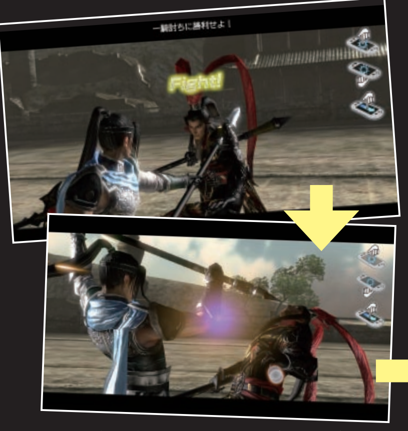
↓点击屏幕，开始发动强力攻击。视觉效果也很赞。

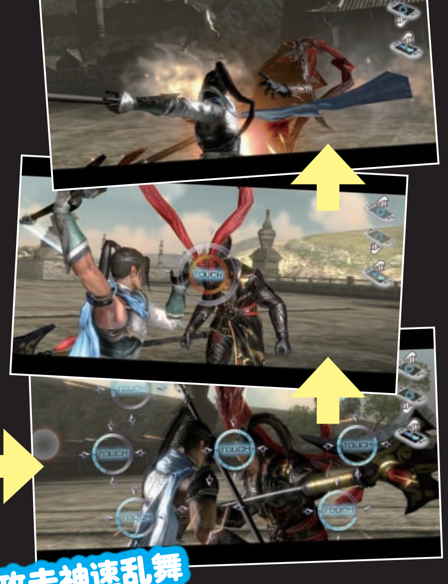


一对一的武将对决
视角超魄力
喊出经典台词提升士气

武将对决！

跟特定的武将战斗时会进入一对一的决斗模式，此时视角更加接近人物，利用各种触摸操作来进行战斗。





↑进入一对一决斗后，按照屏幕提示触控屏幕操作，有点击、滑动各种形式。

连续攻击神速乱舞
完全不同的新招式
大范围的连续攻击

神速乱舞！

消费无双槽的新必杀技。神速乱舞发动后，武将会根据玩家对触摸屏的点击或滑动以及背部触摸板不同操作，做出对应的攻击。这招不同于传统的无双乱舞，本作无双乱舞依然存在。

↑神速乱舞发动，连背面触摸都能感应到。

↓背面触摸的结果是地面喷出火柱攻击敌人。



SPG SCE 发售日期未定

大众高尔夫（暂名）

SCE当家休闲运动游戏大作，虽然现在名称未定、发售日未定，但是SCE的目标是跟随PSV首发。

《大众高尔夫》系列一直都是PS系主机“必须买”的游戏，也是高尔夫球类游戏的标杆。这一次不但是掌机上的最强画面，连玩法都有新内容加入。利用PSV前后触摸的机能，你可以用手指“夹住”角色，把他们抬起来在球场上移动，自主选择不同的开球地点。这种系统似乎还有其他的“妙用”，比如把女孩子夹起来看裙底……应该不行才对。



全力状态下击球的瞬间将PSV主机本体从后往前晃动即发动Extra PowerShot



↑→仰视视角让画面更有魄力的感觉，即使是女选手打球一样震撼。当然这只是回放画面。

选择好击球方向、击球位置和力量、挥杆！等待好的结果吧。



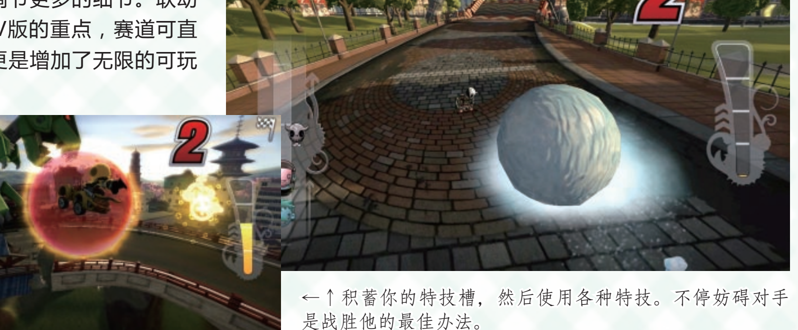
RAC　SCE　发售日期未定

创意族赛车

PS3和PSP上的卡丁车名作，推出PSVita版本是意料之中的事情。意料之外的是其与PS3版的兼容性。

借由《小小大星球》创造分享的理念一炮成名的《创意族赛车》同样要在PSV上推出新作品。本系列赛车过程的乐趣借鉴了马里奥赛车的精华，PSV版很好的延续了PS3和PSP版本的《创意族赛车》系统，并有所改进。而游戏的另一个特色——自制赛道则因为PSV的触摸屏功能变得更加简单有趣，自制赛道的过程甚至比赛车还有趣。你只需要直接在屏幕上画出轨迹就能成为赛道的路线，然后再利用简单的触摸来调节更多的细节。联动要素也是PSV版的重点，赛道可直接使用前作更是增加了无限的可玩内容。





←↑积蓄你的特技槽，然后使用各种特技。不停妨碍对手是战胜他的最佳办法。



↑所有玩家为PS3版本制作的赛道都可以在PSV版本上使用，直接开始比赛吧。



PSV掌机的功能如此之多，一款轻松的教会大家使用机器各种功能的游戏是很有必要的。PSV上的这些小怪物们正是干这个的。

ETC　SCE　发售日期未定

Little Deviants

没人知道这些小捣蛋是什么？从哪里来？只知道它们有各种形态和大小，不管哪一种都十分可爱。

触摸改变地形





↑利用背触摸板来“抬高”地面，让小捣蛋滚来滚去滚到目标，当然，要避开机器人。

使用PSV瞄准





↑站起身来利用转动PSV机器本身来移动准星，射击四面八方的敌人，保护小捣蛋。



这个背景设定在23世纪的高科技赛车系列在欧美非常有名，现在它也要登陆PSV了。借助触摸机能、六轴感应甚至是语音识别操作，《反重力赛车》的PSV版将出现从未有过的玩法，力争达到一个新的高度。

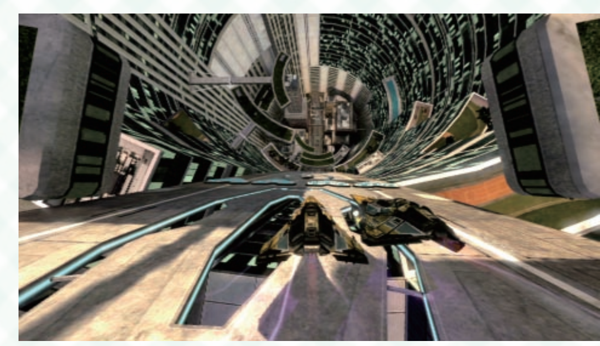
RAC　SCE　发售日期未定

反重力赛车（暂名）

在欧美人气极高的科幻赛车系列，以独特的高速竞速、华丽的科幻场景、激烈的对战玩法赢得了玩家的推崇。

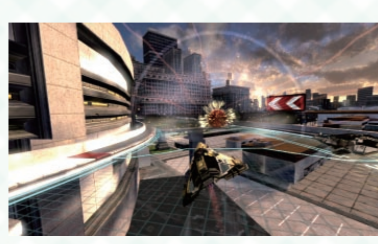
未来的赛车都是不用轮子的赛车

利用触摸屏、六轴感应和语音命令控制这些新的操作方式，或许提升游戏的游戏性并不是一句空话。多人模式中还支持8人对战，而且可以PSV和PS3混搭对战。单人模式中也将跟网络紧密挂钩，每条赛道的时间都可以上传到网络上与其他玩家争夺排名。总共10条全新的赛道将于新的操作方式紧密结合起来，创造全新的感觉。





←未来的都市景象无疑也是游戏的一大看点。



←赛道不会是平坦的路面，注意看各种标识。



小小的毛线玩偶，竟然带出一个如此之大规模的游戏。《小小大星球》的成功体现了人们对创造力的渴望和追求。

ACT　SCE　发售日期未定

小小大星球

一款强调“自由、创造、分享”的游戏，和PS Vita所有玩法融为一身的特性相结合，将会迸发出无限的魅力！

无止境的乐趣，无论身在何处

PSVita上的《小小大星球》依然会由Media Molecule公司来负责制作，正是他们制作了PS3和PSP的前两作，评价都很高。与PSP版不同的是，PSV版画面可以媲美PS3版，所以这一次掌机版也不用忍受画质的下降了。自己制作物品和关卡依然是游戏的主题，游戏会提供多种方式制作和上传到网络与全世界分享。这样，乐趣将不断的延续下去。





←画面的精细程度值得期待，材质感一流。



←永远有新东西出现，你可以将本作玩出任何花样。



创造和分享就是游戏的主题，玩家就是那上帝，造出亚当之后，你还要造个世界万物让他来探索。无尽的探索……

不用PSV的新机能那是不可能的

《小小大星球》被定义为跳平台解谜游戏，操作玩偶移动只是一方面，各种解谜更加重要。触摸屏和触摸板的加入无疑让解谜的方式变得更加多样。当你碰到挡路的石块，你需要用手指亲自上去移开。看到钢琴也可以亲自弹上一曲。有时候还你还需要利用手指在前面开路，指引着玩偶绕开各种挡路的障碍物和危险的尖刺，小心前进。除了触摸屏，六轴感应也会用到。











ARPG　Ignition　2012年春发售

龙之冠

经典的清版过关游戏，6种职业，4人同时联机。本作能否再现当年《龙与地下城》的辉煌？

本作是以"大丈夫，萌大奶"闻名的游戏公司Ignition推出的另一款新作ARPG。玩家们进入幻想的世界，操作6名冒险家，在迷宫内寻找埋藏深处的财宝。独特的2D画面描绘的幻想世界精美无比，最大4人联机一起冒险，这些都是本作让人无法抗拒的魅力所在。另外，PSV版的游戏会有和PS3版的联动要素存在，两台主机都有的朋友到时更不应该错过。





↑洞穴中涉水前进，关卡多种多样。



↑游戏中还有拉风的骑乘。

战斗在队伍前列的职业
强大的攻击、厚重的铠甲，强壮的体格
享受每一击的快感

战士　**亚马逊**　**矮人**

游戏的制作公司正是《奥丁领域》和《胧村正》的开发公司VANILLAWARE，当年SS主机上的《公主皇冠》同样有名。



←中世纪幻想风格的奇幻游戏怎么能够少得了龙，英雄们将如何击败巨大的龙BOSS？



↑章鱼BOSS，巨大的触手必不可少。



↑独眼巨人不会让你轻松的通过。

弓箭手和魔法师
多彩和强力的攻击方式
他们是队伍中最具杀伤力的一群

精灵

术士

法师

ACT　SCE　发售日期未定

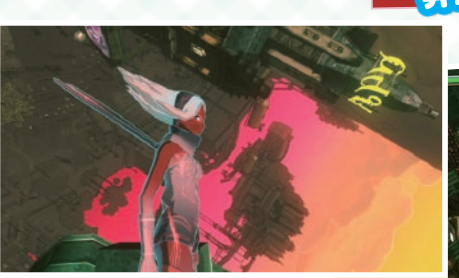
重力晕眩（暂名）

《重力晕眩 一直向上的归还之路 她的内宇宙里产生的摄动》
这么长的名字有没有吸引到你？

SCE名作《死魂曲》的导演外山圭一郎亲自负责的一款另类游戏。游戏的画面。非常独特，采用了法国漫画式的风格。在外表吸引眼球的同时，游戏的故事同样新颖独特。相对于很多游戏喜欢穿插过场动画来解说剧情，本作采用的是漫画的形式。游戏的发售日还未确定，但制作小组的目标是赶上PSV的首发。如果能够跟主机首发，相信这款“异类”游戏会有不错的成绩。



异类的题材加上不常见的漫画风格 《死魂曲》的作者给大家带来 这款神奇的游戏



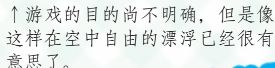


↑→重力是游戏的主题之一，左右倾斜甚至上下倒转的场景可能会引起玩家不适。

随意操作的重力和广阔开放的世界，本作将给我们带来前所未有的自由感觉。体验一下自由落体吧。



↑游戏的目的尚不明确，但是像这样在空中自由的漂浮已经很有意思了。



按下R键后，少女的重力开始被解放
漂浮到任何一个平面上再按R键
那将成为你的“地面”

↓→自由变换重力的结果就是整个世界相对主角的位置变得颠三倒四。



更改的重力在按下L键后复原
地心引力开始再次主宰少女的世界
要突破引力只是再按一次R那么简单

↑你可以随时复原正常的重力，体验自由落体的感觉，落地的一瞬间再改变重力。

游戏特点

■法国漫画风格的画面，随意变换的重力，给人从未有过的视觉感受。

■空中漂浮时使用摇杆和PSV的六轴感应来操作人物的移动方向。

■开放的世界给你更多的自由来探索，尽情翱翔。

[掌机迷目录]

CONTENTS

VOL 140

固定栏目



光盘说明

E3游戏视频欣赏



其他内容

■NDS/PSP自制游戏
PSP《植物大战僵尸》
NDS《新超级马里奥3 v2.0》
■近期汉化游戏：《口袋妖怪：绿宝石》
《口袋妖怪守护者：光之轨迹》
《樱大战1代独立汉化版》《J联盟创造球会6》等
■《塞尔达传说 时之笛》原声音乐集





本期封面：
路易的鬼屋2

■出版发行
中国中体音像出版中心
■文字编辑
掌机迷们
■版式设计
M i i ，米线
■联系地址
北京市100096-025信箱
■邮政编码
100096
■Email
pgmagazine@yeah.net

—— 投稿方式 ——

网络投稿信箱：
pgmagazine@yeah.net
信件投稿地址：北京市100096-025信箱，
邮编100096，任意小编收

要求不得一稿多投，不得侵犯他人版权。凡向本刊投稿的文字和图片等稿件，本刊拥有各种使用权，拥有集结出书或制作光盘的权利。本刊向作者支付的稿费已经包括各种转载费，比如网络或其他媒体。如果两个月收不到稿件使用通知，请另行安排处理。如果有其他要求，请提前联系。

E3游戏展上NGP消息确认，3DS大作如云

对掌机迷来说，今年E3最大的看点是代号NGP的PSP2代掌机的正式消息。NGP的名称正式确认为PlayStation Vita（简称PSV或PS Vita），分为两个版本：Wi-Fi版和3G/Wi-Fi版。售价为：Wi-Fi版24980日元（日版）/249美元（美版）/249欧元（欧版）；3G版售价是29980日元（日版）/299美元（美版）/299欧元（欧版）。目前还没有公布确切的发售日期，索尼表示会在2011年底上市。由于产量等原因，有业内人士分析称，有些国家可能要到2012年才能上市。

任天堂方面，公布了下一代家用机Wii U的消息。3DS掌机方面，公布了大量游戏信息和新作的消息。具体情况请见本期开篇专题E3游戏展。



掌机只是多几个按键?

不知道苹果有没有暗中研究游戏掌机，外行人感觉给iPhone安个摇杆和按键就可以了，游戏有的是。可惜iOS系统是苹果独家的，其他手机商不能使用，于是大家只能搞Android系统，就连索尼都用它做了个Xperia Play手机。

利用Android，就连搞山寨机的魅影也来开发“掌机”了。这个MOPS Shadow T800就是纯正的掌机范儿，有摇杆，还有功能按键。能玩Android游戏，还内置了模拟器……亮点是右边的按键，PSP的圆圈三角方块叉变成了红心梅心桃方块，玩扑克游戏真合适……据说此机零售价2600多，小编表示淡定，继续等索尼牌的PSV。



PSP REMASTER计划

E3之前索尼公布了一个叫做“PSP Remaster”的东西，在业内引起了不小的震动。这是一个PSP和PS3联动的业务，说白了就是把PSP游戏按照一定套路移植到PS3上，遵循以下几点：1，HD高清画面。2，共享PSP存档。3，支持ADHOC联机。4，对应3D电视。5，追加右摇杆操作。第一个游戏是《怪物猎人携带版3rd HD》，将推出蓝光盘。另外还有《战神携带版合集》等陆续公布。

对PSP REMASTER存在两种看法：有人认为这是赤裸裸的炒冷饭骗钱。有人则认为不错，虽然从演示来看所谓的高清只是提高了画面分辨率，但双摇杆却可以让很多难以操作的PSP游戏复活，比如《合金装备 和平行者》。还有些人认为这是炒冷饭，但只要自己喜欢的游戏推出PSP REMASTER就高兴。



看不出区别就对了，REMASTER版要在大屏幕上看区别才明显。

律师因在庭审中拍桌被罚2000元

新华网５月２４日消息，江苏无锡一律师因日前在庭审中拍桌子“发飙”，结果被无锡市滨湖区法院处以２０００元罚款。



记者２４日从滨湖法院了解到，这个法院日前在审理一起房屋继承、确权纠纷案件过程中，作为原告代理人的律师王某不遵守法庭规则，突然猛拍桌子，打断法庭的正常庭审，造成不良影响。法庭随即宣布休庭，并对这名律师进行谈话、教育。事后王某表示自己情绪一时激动才拍了桌子，认识到这一行为的错误性。滨湖法院认为，王某拍桌子打断正常开庭的行为扰乱了法庭秩序，鉴于其对自身的行为已有一定认识，故对其作出罚款的决定。

对此，新迷小编纷纷表示再也不相信Capcom了。

和LulzSec比，以前的黑客都弱爆了

最初攻击PSN的黑客组织叫Anonymous。其实很早以前他们就表示不再攻击PSN，虽然有人怀疑后来的多次入侵还是他们，或者其中的某些成员所为，但并没有实质证据。最近一个新的黑客组织Lulz Security（直译为卢尔兹安全，简称LulzSec）出现，彻底证实了攻击索尼网络的另有其人，也证明以前的黑客都弱爆了。



6月出现的黑客组织LulzSec彻底疯了，他们在网络上兴风作浪，不断入侵索尼的相关网站，窃取用户信息，把索尼官网源代码弄了出来做种子，公开表示“这是毁灭索尼的第一步”。为了炫耀技术，他们还入侵了美国参议院网站senate.gov，因为“我们不太喜欢美国政府”，并挑衅说“这是战争行为，有问题吗？”，然后他们入侵了美国公共广告事务局官网、FBI、福克斯和PBS等多家公众网站（还有大量色情网站）……窃取帐号后对美国网民说“你们设置密码别那么弱智好不好”。任天堂的网站也遭到了他们的入侵。不过貌似LulzSec对老任有感情，并没有进行破坏或窃取帐号的行为。最有意思的是SEGA，6月中旬他们的SEGA Pass网络被不知名黑客入侵，LulzSec得知此事后公开表示要SEGA联系他们，因为“我们想提供帮助以干掉那些发起攻击的黑客。我们都喜欢DreamCast游戏机，那些人死定了！”

当然这件事还没完，黑客打击的头号目标的索尼，正以强硬手段抓捕肇事黑客，截止6月15日已经在欧洲各国（英国、西班牙、土耳其等）抓捕了41个Anonymous成员，其中11个未成年人。这些人除了有入侵PSN的嫌疑，还有窃取亚马逊、美国银行、Master Card、Paypal等帐号信息的嫌疑。

截稿前英国BBC称找到并逮捕了LulzSec的头目，此人是来自英国艾塞克斯的19岁少年！

（编辑注：目前大量网站遭到黑客攻击，游戏业方面，除了前面提到的索尼、任天堂和SEGA，Square Enix和Codemasters也表示遭到过入侵。截稿前有未被证实的消息称，微软的Xbox Live似乎也被黑客入侵。）

近期发售或活动推出的掌机类硬件！

硬件&周边

厂商喜欢搞预约特典，就是游戏发售前预订的话，可以获得特殊的赠品。有些厂商在这个基础上继续发挥想象力，搞出了预约特典也要抽奖的方式。　　文/剑纹

《暖洋洋的艾露村G》不同的预约特典

原定于2011年8月25日发售的《怪物猎人日记 暖洋洋的艾露村G》提前两周发售，8月10日就和大家见面了。小编认为提前发售的原因是为了和PS3复刻版《怪物猎人携带版3rd HD》避免撞车，因为这个游戏也是8月25日发售。除了提前发售，游戏的预约特典也公布了。在规定时间内通过PSN购买本作，可以获得游戏的原创壁纸和主题图标。预约购买游戏盘可以得到抽奖卷，然后抽奖获得这个高约60厘米的毛绒猫。在Capcom销售网站eCapcom预订本作的话，还有机会获得这个带屏幕擦的手绳挂件。



上面的蝴蝶结是亮点。



这个玩偶猫高有80厘米，可不是小挂件哦。

上市时间和价格

■8月25日上市　　■抽奖的形式

生化危机15周年纪念

厂商喜欢纪念活动，以此为卖点让老玩家掏腰包，比如右页就有一个40周年纪念，或者像Capcom一样狂出主题产品。今年是《生化危机》系列15周年，Capcom自然不能放过这个机会，制作了大量周边作为15周年纪念品。有音乐CD、主题体恤衫和帽子、角色模型、手枪模型等等。生化粉丝淡定吧，按照Capcom的一贯作风，后面很有可能还有其他纪念品推出。

生化危机15周年纪念产品

■音乐CD：Biohazard Sound Chronicle、Biohazard Sound ChronicleII
■1/6尺寸人形：Jill Valentine（战斗服版）、Ada Wang（旗袍版）
■T恤：Biohazard S.T.A.R.S. 前LogoT恤、Biohazard S.T.A.R.S. 肩LogoT恤、Biohazard S.T.A.R.S. 龙T恤、Biohazard 伞公司警告标志T恤、
■手套：Biohazard S.T.A.R.S.手套 •帽子：Biohazard S.T.A.R.S.帽子
■徽章：Biohazard S.T.A.R.S.徽章、Biohazard R.P.D.徽章
■枪模：Samurai Edge改 Chris Redfield model



S.T.A.R.S.手套

S.T.A.R.S.帽子

Ada模型旗袍版

克里斯的手枪

假面骑士全套游戏封面



NDS的新作已经不多了，还在继续玩NDS主机的玩家可以期待一下这个游戏。定于8月4日发售的本作号称“40周年纪念”，游戏收录了全部25个作品的经典人物不说，还有一个很有纪念意义的预约特典——28个假面骑士的NDS游戏封面。

这个封面就是NDS正版卡带的封面和封底图案，可以抽出来更换。由于是纸上内外印刷图案，一张纸有两个封面封底，所以这一套28个图案其实是14张纸。其实这个特典不错，纸片没什么成本，游戏价格就没有给玩家增加太多负担，但全套人物形象挺有纪念意义。

上市时间和价格

■8月4日 ■5040日元（约合人民币407元）

塞尔达传说的时之笛



欧洲很多国家发售的3DS游戏《塞尔达传说时之笛3D》有特典，比如法国和澳大利亚。不过获得的方式不同，澳大利亚是EB Games商店自己搞的促销手段，给游戏增加了这个塑料的笛子。而法国则没有公布具体细节，只是说这个笛子是德国生产的，同时还有一个木笔（也可能是其他材料）。目前日版和美版没有带笛子特典的消息，所以咱们只能看图过瘾了。

汽车总动员小汽车

《汽车总动员2》配合动画电影推出了游戏版本，定于8月4日发售的NDS版有特典，一套游戏中赛车角色的模型。卡车全长18厘米。这个特典的获得方式比较特殊，游戏预订8月4日发售，在8月4日至9月16日之间购买游戏的人可获得抽奖资格，名额是95个。



上市时间和价格

■8月4日上市 ■抽奖的形式

汉化生活

最新掌机游戏汉化情报，
讲述汉化者自己的故事
注：资料条内时间为汉化版发布日期

怪兽传说

●NDS ●4月16日 ●有爱汉化组





——发布文——

经过不到一个月的时间，《怪兽传说》终于汉化完毕了！随着它的发布，我破解汉化一个英文游戏的愿望也得以实现了，呵呵。这次汉化的速度还是挺快的，组里的各位翻译润色都很尽职尽责。“忧寞”作为润色+测试人员，给游戏的修正提出了很多宝贵的意见，在此特别感谢他！当然其他组员也是非常棒的，就不一一表扬了。

虽然已经测试过多次，测得大家都不想再玩这个游戏了。但由于时间跟精力的关系，不可能做到绝对完美。所以，如果找到了游戏中的错字或者bug，还请各位网友即时汇报给我们，谢谢！

口袋妖怪 绿宝石【GBA游戏】

●GBA ●5月2日 ●漫游&TGB联合汉化

——发布文——

安仔：初学汉化，第一个梦想就是重新汉化出一款名词准确、显示清晰的绿宝石，这也是我一直以来的动力。绿宝石的汉化最早由漫游汉化组发起，然而中途破解失踪，转而由飞眼前辈接手了破解工作，众翻译齐上阵翻译掉了大部分的文本，但由于主要参与人员的生活日趋繁忙，汉化工作出现了停滞。09年，一次偶然的机会我得知了绿宝石居然还在汉化，随后通过飞眼进入了汉化群，认识了很多前辈，在看到汉化的进度现状后我决定接手剩下的工作，决定要想尽一切办法完成这个汉化，圆众人的一个梦。在接坑之后，发现当时的状况是相当的坑爹，系统部分的文本没有翻译完，已经翻译的文本中还有混水摸鱼的痕迹，美工没有开始，而当时人员奇缺，主力翻译基本退出，留下的也没有多少时间，进度无法保证。幸好飞眼前辈依然活跃，破解资料还算齐全。在这种情况下，我再次联系了一些朋友继续翻译、润色。2年的时间一晃而过，已然来到2011年了，经历了几百个充满基情（遭到白鼠各种调戏）的日子后，这个5年大坑终于填平，内牛满面。

想说的太多，这里就不再详述了，下面的时间留给前辈们。

飞眼：神奇的翻译把游戏里那些学不好英语的孩子演绎地丝丝入扣。这个故事告诉我们，翘英语课去抓虫子的孩子伤不起啊！

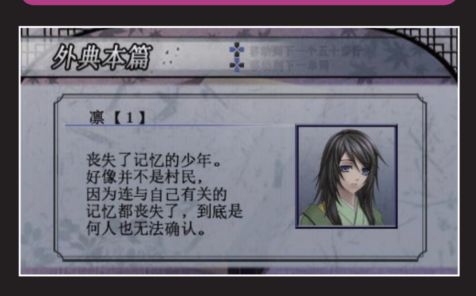
lioyy：我想说的只有5个字：精灵宝可梦。

enler：擦，安仔真会使唤人，over。



绯色的欠片3：苍黑之楔

●PSP ●5月28日 ●游戏饭饭汉化组



——发布文——

《绯色的欠片3》去年10月开坑，期间经历了很多波折，这孩子才终于生下来，太不容易了。感谢期间一起奋斗的汉化组成员们。不抛弃不放弃的精神，这孩子磨难这么多，也算是一路磕磕绊绊走过来啦。终于没有变成弃坑，感谢大家。

全文本100%汉化，系统菜单95%汉化，因为系统菜单一直有一个无法克服的瓶颈，我们努力再努力都没有办法，所有这次没法做到100%汉化，但是剩下的那5%我们保证一定不影响大家流畅享受游戏。也欢迎大家玩了之后进来交流感想，提出你们的宝贵意见。

口袋妖怪守护者：光之轨迹

●NDS ●5月29日 ●TeeParteI汉化

——发布文——

无

樱大战1代独立汉化版

●PSP ●5月29日 ●樱缘论坛

——发布文——

最终决定发布此帖时，从当初制定这个计划算起，已快三年了。每逢熟悉情况的朋友偶尔问起进展，我的态度从最初的兴奋逐步转向了逃避。对于我们这些还有精力去涉足ACG的人来说，三年能够改变的东西实在太多了，如果继续拖下去，我毫不怀疑最终的后果。

扯远了，汉化PSP版樱大战的想法很早就有了，无奈当时手中没有机器，只能当空想主义者。等08年自己有了机器，才重新来考虑汉化的事情。但是，在搜集过PSP上1代汉化的信息和一些资料后，才明白要汉化并不轻松。早有一些前辈研究过字库，SW1的字库比较特殊，和很多PSP的游戏不同，通用的CT是不起作用了，只能自己研究和写程序。我发现这时候也面临着空有其志却无其能的无奈，xp作为我们最早的成员之一，反复研究下也不得要领，几次电话沟通后我无比懊恼。在请教过飞眼等前辈后，我越来越觉得已经不可能完成汉化了。好在，天无绝



人之路，一次在飞眼的汉化论坛上翻着旧帖，希望找到线索，突然发现原来也有其他朋友在研究DC上1代的汉化，而且字库破解上有比较大的进展。由于通过前期分析，我们已经知道PSP上的1代文件结构和DC几乎一样，SEGA的懒惰却给我带了突破性的机会。我赶忙联系到发帖的人：yzb。这是整个汉化过程中最关键的一环了，通过他的牵线搭桥，在gxb和geeses两名高人的帮助下，PSP连带DC版1代的字库问题终于彻底解决，字库一破，一切迎刃而解。

接下来xp负责了所有剧情和系统文本的导入导出，以及过程中一些涉及到程序上的问题。门虽然开了，可屋子里面还是一团糟。在他和yzb的悉心分析和处理下，文件结构逐一理顺，汉化步入正轨。文本汉化是老牌樱迷K1独自完成，他对比血潮的文本，将整个1代剧情行文重新推敲了一遍，大家应该会感觉到和PC版有些许不同。美工就要谢谢橘子了，顶着赴日交流的学习压

力，将部分剔除出来的图片重新处理。再有，感谢二等兵OKAMI，也是一边应对出国求学，一边协助完成了初期的测试和其它工作。

之所以一直没有发布，是因为其实汉化工作自09年下半年开始就处于半搁浅状态，成员被各种工作生活压力所困，无法集中精力收尾。而我发生的变故也相当之多，最后甚至图片和整体测试都来不及做。无奈之下，会商了几位参与者后，决定先放出公测版的ISO，单独剥离出了1代，也算是给大家有一个交代了。仍然存在的一些问题，希望大家发现后能反馈给我。如果还有可能，我们会作进一步的完善。

金色的琴弦2F

●PSP ●5月30日 ●翼梦汉化组

——发布文——

真心英雄：直到今天早晨，大家还在测试，改报告。一路的艰辛无法形容。早上在班车里测到END曲时，眼泪竟然自己滑落了，千言万语都无须再讲。

感谢所有为此游戏付出的人，感谢等待2F这么多年的玩家。希望它的发布能让你们快乐，希望你们还没对我失望。

于是谨代表2F全体人员，送上翼之梦五周年献礼。生日快乐。

银月幽若：作为一个第一批打杂就进入2F组，同时也是我的第一个坑来说，这游戏能看到今天顺利发布，而且刚好也是我的生日，心中真是非常感慨。这也见证了我从一个什么都不懂的小白成长到了现在……依然是废柴的程度（啥），期间大家的辛苦真是无法用短短的言语来诉说。

好吧，首先请允许我先咆哮一句：尼玛汉化组的孩子你伤不起啊！汉化暗荣的孩子你更伤不起啊有木有！

也许大家都没有想到，这个游戏光是文本就上万，而前后经过两次破解，光是将这些文本复制粘贴都花了将近一个月的时间。每次看到英雄哥为了这个坑即使三次元工作很忙也拼命牺牲休息时间努力想要完成它，每次听说破解的大人为了这个游戏废寝忘食地一直研究到半夜三四点，甚至有时候第二天都不能上班的时候，其实我都想，这坑，就这么算了吧，实在是太累……但是因为有很多人在期待，亦有很多人为此付出心血，就这么坑了实在是辜负了太多的人……

也许大家都不知道，这个游戏即使是在发布的前期，测试君们都还拿着PSP，即便挑花了眼也在继续寻找BUG以力求完美。群里的吐槽经常是我已经死了、什么时候才能解脱啊、再也不要看到它了等等。虽然是玩笑的成分居多，但昨天我看着这些话的时候，突然很想流泪。只是为了一个游戏而已，大家实在付出了太多太多，而即便如此却还经常受到外界的质疑与责问，其间辛酸又有谁人知。

虽然辛苦的事有，但是快乐的事情也很多，汉化组的大家给了我很多温暖。K酱，你是永远的萌物+吉祥物，未来的日子里也要多多给我们调戏哦。影子，记得咱最初认识的时候还是我绯色欠片存档出了问题，没想到后来在多个坑里聚首，不得不说是种缘分呐。GAOTT，最初在群里看到你的时候并没有特别留意，不过咱在幻灯领域也惊讶地发现你也在，这果然也是命运啊。别扭子，真有幸我们能在同一个城市，改天有机会的话一起出来玩吧。还有在我生日的今天送我好人卡的孩子们，也谢谢你们了，群抱。没



有送的也别特意花论坛币去买了，你们能有这份心意我就满足了。正如你们大家所说的，开心就好，我真的已经非常、非常开心了，开心到远远超出了我的预想，开心到……忍不住流下眼泪……

所以，也许这个游戏可能并不是非常完美，但也请怀着一份感恩的心去对待它，至少不要说出那些伤害汉化组成员的话语。同时也再次祝英雄哥生日快乐，这个游戏你为它付出的最多，我们大家都会记在心里的。

最后再保持队形咆哮一句：每一个苦逼汉化组的妹子上辈子都是我爸是李刚的赔钱货啊！你伤不起啊！

绝对迷宫格林童话 七把钥匙与乐园的少女

●PSP　●6月6日　●扑家汉化组



——发布文——

五月樱飞：不要被绿色的外表迷惑，不管是青蛙还是河童都有美丽的内在（咦？或许是褐色？

青蛙王子线是最甜的，一直很温柔自不必说，关键时刻也有骑士的风采（回忆起初见的白马造型），而且那特殊特质导致了KISS剧情超多哦。

フロイライン这个词汇是多么的美好，即使王子是在青蛙形态时这么称呼女生，在岸尾那美好的声线下，我也情不自禁地羞涩了。

要是只是温柔或许就没趣了，不过王子的青蛙形态加上他对身份的异常坚持，导致众人（尤其是哈梅尔和小红帽）对他各种吐槽开玩笑，出现了很多搞笑剧情。某姑娘称他是冷笑话之神什么的，其实存在就是笑点啊。

变成人以后的王子超级美型，那细腰简直是一推即倒啊（这么说真的可以么），反差是巨大的，而且被亲过的少女都一见钟情啥的（突然想起那本创刊号的王子杂志），王子你确定你的能力是唤醒别人而不是X惑别人吗？

闲话不多说，想要走吐槽搞笑甜蜜线的姑娘们，不要大意的来追青蛙王子吧。

J联盟创造球会6

●PSP　●6月11日　●Play汉化组

——发布文——

首先借用顾D的一句话“两年的努力终于得到了回报”，这一切真的又漫长又艰辛。《创造球会6》汉化正式开始是09年12月18日，至今已经有一年半。回首看过去，发生了很多事情，但高兴的是在大家的支持下，我们坚持到了这里。球会作为一个很优秀的系列，由于语言和联赛本身制约了很多玩家没有品尝它的乐趣，很荣幸我们能做完这款游戏的汉化。

球会系列一直是人气颇高的日本系的足球经理，和足球经理不同的是，其中大量的架空球员和华丽的比赛场面让游戏别具一格，同时它比起经营更注重玩家自己对球员的培养和发掘。是喜欢足球和经营类玩家不可多得的作品。我们也是作为球会系列的玩家，这次终于在PSP上汉化了自己所喜爱的游戏，希望大家也能喜欢，这样对即将发售的《创造球会7》也就更容易上手了。

这里我要感谢的人，首先就是WEFGOD神哥大人，作为忙着毕业又不是球会粉丝的他，愿意搞这个游戏为汉化打下了先决条件。文本的复杂和后面大量的图片让他写了无数的程序。然后就是顾D兄（walbey），他是我本次汉化最为感谢的人，在翻译匮乏濒临坑的时候，作为球会粉丝的他站了出来，完成了全部文本95%以上的翻译，而且翻译的质量十分优秀，体现了球会粉丝的精神。随后是老王（wangshanjie），我们因为球会而聚在一起，老王这个球会中的老师很好的帮助我们做好了名词，并且在测试方面很专业。现在还要1天干2份工作，辛苦了。最后就是我们的美工随缘取乐也是坚持了很久帮助我们做图，终于我们可以发布了。当然还有很多帮助过我们的朋友以及一直支持我们的玩家，让我也说一句大家辛苦了。

这个游戏是我所参与过所有汉化游戏中最恶劣的。首先文本大，文本加在一起有6.5M，一共144个文本；其次图片压缩，而且还不是一个方式，导致要写很多程序去导出导入，耗费精力极大。如果要把全部图片都搞完，估计还要很久很久；然后翻译难寻，说的总是有，做的就难找，游戏里面还充斥着大量的足球和球会用语，而且很少有翻译对本游戏有兴趣；最后控制符恶劣，本次的文本不如以往，没有任何的调用符以及控制符，就是说文本里调用出来的东西完全不知道它出现在哪里，所以只能在游戏里面找到这句话，然后数它的字数再对照文本留出调出的位置，一个字都不能错，否则调用就是乱了，所以文本要一句话一句话的对，也造成了游戏里有些地方必须填充空格。这四点直接导致了工程的庞大和汉化的时间。



NEW GAME
CROSS REVIEW
Pocket Gamers

掌机迷编辑
近期游戏点评

秋叶原之旅
（AKIBA'S TRIP）



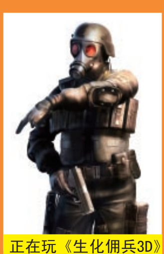
PSP ●ACQUIRE ●2011.5.19 ●ACT ●1人

永恒之枪 魔枪之军神与英雄战争
（グングニル－魔槍の軍神と英雄戦争－）



PSP ●Atlus ●2011.5.19 ●SRPG ●1人

硬核



正在玩《生化佣兵3D》

看到有人问说这个游戏圆满了之后下一个该玩什么了？我想说的是，要圆满这个游戏还真不容易。单人SS评价已经很难了，单人150全杀更难。

PSP上开放世界的游戏越来越多，但机能有限，为了展现大场景只好牺牲细节，本作同样如此，想还原真实的秋叶原，虽然各种店面的位置什么的可能确实还原了，但是画面效果一般。战斗系统很单纯，没有多少研究的地方。相比同类型的《龙如》《喧哗番长》之类，本作只适合对故事感兴趣的人。新奇的设定加上分支剧情、多结局，故事方面还是很不错的。

6

Sting的SRPG加入独特的系统是必然的。行动点、压制点、战术槽……这些东西研究起来很有乐趣。职业和武器装备相关的设定也非常丰富。可惜游戏的很多细节都不完善，比如敌人格挡率过高，掉落道具后敌人会优先去拾取道具。《皇骑2》敌人在可能的情况下也会有意识的拾取道具，但是在本作自军死亡后如果掉落稀有装备给人捡走就很不爽了，没办法中途记录只能重来。

7

Akatsuki



正在玩《财宝报道》

《财宝报道》，这个游戏和雷顿教授系列很雷同，不过对于喜欢头脑风暴类型游戏的AKA来说，能体验到雷顿教授以外的解谜故事，在这个游戏干涸期简直就是如获至宝。

还原秋叶原相当诱人，ACQUIRE也做得很到位。配合吸血鬼的故事，扒人衣服的设定实在是太欢乐了，但是图像感觉很粗糙，而且脱完衣敌人就化掉了，脱衣服这种事情大家还是不要太过期待。打起来的视角问题很大，而且人一多就卡。前者是设计问题，后者就是PSP机能问题了。BGM很有味道，是那种街头的感觉，各种店面传出来的音乐。这也让秋叶原的感觉更真实。

7

2D画面其实很精美，但是那个复杂得要死的界面实在是很讨厌。STING的风格一向如此，这一次感觉更加疯狂。界面上有用的没用的一大堆信息，把最重要的地图、人物等等都给遮住了。整个游戏几乎没有语音，BGM也很单调。游戏把重点都放在了系统上，不研究这些系统会导致游戏难度很高。总之这种SRPG并不适合普通人，专门玩系统的可以试一试。

6

剑纹



正在玩自制《新超马3》

国外高手帝自制的《新超级马里奥3 DS》更新到2.0版，用一句时髦的话说，和这个比起来，其他自制游戏都弱爆了。已经玩了几天，难度很"好"，最近时间有限，就不考虑通关了。

设定很有趣，在著名的秋叶原大街上玩抓鬼。代入感非常强，一是场景是真实的秋叶原，二是在大街上玩扒衣服让人觉得很搞笑，没有《如龙黑豹》那种黑社会题材游戏的残酷感。本作的目标很明确，就是给宅男们玩的。可惜由于PSP机能限制，游戏中的秋叶原不可能特别逼真，不能全怪厂商实力问题。玩法比较简单，如果能多加一些真实秋叶原中的小游戏就好了。

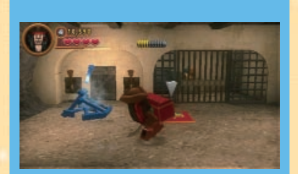
7

战斗系统很夸张，分为战术，辅助和追击，每个有不同的作用，想要弄清楚自己慢慢摸索吧。攻击可以打到我方单位，比如弓箭手隔着自己人会射到他身上，还有很多"真实"的地方就不细说了……系统复杂到甚至拿战利品都需花费行动；宝箱有HP，有时还要花几个回合才能搞定……想要用BT系统杀死一些脑细胞的别错过本作哦。从本作可见Sting势要走上一条不归路。

7

乐高加勒比海盗

（LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game）



PSP ●Disney ●ACT ●2011.5.10 ●1人

乐高系列的意义在于哪里我一直没有弄得十分明白，也许简单的操作和谜题，对原作的忠实“还原”以及乐高积木本身就是其卖点，是电影改编游戏的另一种方式。《乐高加勒比海盗》要我形容就是无聊，无聊的战斗，无聊的谜题，掌机上流行的联机本作也不行。各种老套的设定你都能够在这里看到，比如寻找隐藏的区域。即使你去寻找它们，全部游戏也可以在5小时内通关。

本作包含了电影版全部4集的故事，乐高系列就喜欢这么搞，一部剧情不够撑起一个游戏，就把整个系列加进来。简单是整个游戏的主题，适合各种人群。PSP版的系统跟其他版本很像，不过相比家用机，PSP版在对BOSS时加入了决斗系统。实际上也就是狂按键加QTE这两种最简单的形式，一开始会给你带来些许不同于普通战斗的感觉，但打多了之后也就没有什么意思了。

乐高游戏越来越多，尤其喜欢和电影改编的游戏合作，推出乐高版电影版游戏……整体来说乐高游戏的难度都非常低，本作也不例外，控制船长他们到处走走，利用不同的能力过关，发生乐高人物演出的剧情。不过乐高游戏显然不是卖给喜欢游戏的传统玩家，而是给喜欢乐高的人的。对乐高有爱，自然很容易对游戏有爱。看看游戏（电影）人物乐高化就够了。

财宝报告

（TREASURE REPORT 機械仕掛けの遺産）



NDS ●NBGI ●PUZ ●2011.5.26 ●1人

抄袭《雷顿教授》无疑，但雷顿的形式相当有趣，来几个跟风作也没什么不好。这款游戏同样有着精美的2D绘图，但是有些地方也太过“精美”了。游戏需要在场景中做细致的调查，在NDS的小屏幕上一些细节很难发现，可游戏偏偏就在这些地方做文章，实在是不人性化。谜题本身则太过简单，剧情也有些短。总之作为雷顿的模仿品，还有很长的路要走。

动画片般的画面，通过破解一个个谜题来推进剧情，游戏不论外表还是核心都跟《雷顿教授》相似。谜题的主要风格跟雷顿不一样，雷顿是逻辑型谜题较多，而本作是操作系的较多，跟剧情关联更紧密。难度感觉比雷顿系列要低很多，而且解不解得开对剧情都不会有什么影响。觉得雷顿谜题较难的可以试试本作，解谜能力较高的人拿来休闲一下看看故事也不错。

模仿雷顿教授的游戏，大概可以算是山寨。类似雷顿教授的地方主要是模仿了PUZ小游戏+RPG情节这种方式。PUZ和雷顿有相似的，本作有不少“找东西”的PUZ游戏有些类似密室游戏，但难度不高。虽然情节可以不看，但文字谜题也不少，不懂日文玩起来很麻烦，而且不看剧情游戏的乐趣大幅降低。另外就是小游戏的出现频率比雷顿高。

乐高加勒比海盗

（LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game）



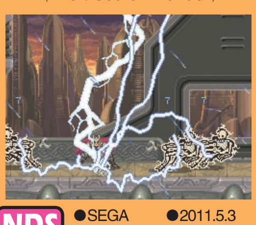
NDS ●Disney ●ACT ●2011.5.10 ●1人

NDS版的《乐高加勒比海盗》跟PSP版一样，当然不能算上“画面”、“操作”等等这些因素。事实上乐高系列根本变化就不是很多，人家玩的就是这个味道。如果你喜欢乐高系列，这个加勒比海盗主题的版本你多半也会喜欢玩，游戏玩起来简单，又可以看从1到4的全部电影的故事。如果你有3DS，又真的喜欢这个系列，请放弃NDS和PSP版，直接上3DS版。

在《加勒比海盗4》上映之际，和乐高玩具合作的游戏来了。小编我不清楚乐高游戏的影响力，大概把游戏里的人物变成乐高玩具更受欢迎？也许吧。本作就是这样的游戏，其实乐高游戏很多，不用小编废话各位也知道个八九不离十。就是那些傻乎乎的乐高玩具活了，过家家似的演一些电影情节。游戏的玩法则非常简单，属于粉丝向的游戏。

本作不全是最新电影4的故事，游戏开始的过场动画是电影1的情节。不过情节很少，主要情节更是一跳而过，没看过前几部电影的话可能很难看懂情节。NDS版可以用下屏切换人物（也可以用LR键），每个角色的能力不同，需要根据情况切换角色用能力解开谜题，然后通关。还要经常按A键把地上的乐高方块组合成开门机关。玩法基本就是这样。

雷神托尔
（Thor: God of Thunder）



NDS ●SEGA ●2011.5.3 ●ACT ●1人

生化危机佣兵3D
（Biohazard The Mercenaries 3D）



3DS ●CAPCOM ●2011.6.2 ●ACT ●1–4人

死或生 维度
（DEAD OR ALIVE Dimensions）



3DS ●Koei Tecmo ●2011.5.19 ●FTG ●1–2人

6

电影改编游戏的掌机版往往是应景之作，SEGA这次比较聪明，没有按照3D画面2D玩法的套路来做，而是找来擅长2D游戏制作的WayForward公司负责本作的NDS版。游戏画面的确很不错，而且双屏也利用了双屏制造出大魄力的合体画面，而不是常见的上屏游戏画面，下屏无聊的内容。可惜游戏的其他部分很没意思，太多重复的敌人，重复的动作。

6

游戏第一眼看上去感觉很棒，刚开始玩也会发现雷神托尔有不少攻击方式，貌似很好玩。直到你玩了十分钟之后才会意识到这差不多就是游戏的全部。一个关卡里同样的场景不停的出现，面对同样不停出现敌人，你只要用一套招式就OK了。双屏大BOSS是亮点，设计得很漂亮。除此之外它们跟小兵一样，你只要用一套招式就OK了。

7

对于动作游戏来说，本作的动作很不错，比较流畅，手感也可以。游戏画面细节也不错，人物的小动作刻画有时候很精细，所以有些人刚一上手就惊呼神作。其实游戏流程相当枯燥，关卡打法单一，敌人的种类也很少，打起来相当乏味。如此一来，有再好的手感也没意义了。双屏玩法还不如不用，虽然扩展了画面高度，但上屏只是加高了画面尺寸，对玩法没有任何影响。

9

不能跟家用机版比，不然会非常失望，单独拿出来说就很不错了。8个地图8个角色，多种武器和技能的配合变化多样，如何组合来针对某一个关卡也是值得研究的内容。3DS的机能还是越显不足，远处的敌人动作明显掉帧。不过这些都在可以忍受的范围内，早就有心理准备。不满的地方是角色的特点不够鲜明了，也许是为了平衡性，很多角色特殊的招式都取消了。

8

想买游戏的朋友注意，本作没有剧情，是一种类似街机的短时间挑战游戏。想要静下心来体验恐怖《生化危机》的不要买这款游戏。游戏保留了佣兵模式一直以来的紧张感，双人联机合作更有意思，而且支持Wi-Fi联机，在家就能找人联机，一玩就放不下。但是就像开头说的，这游戏只适合有一定生化4代或5代基础并且喜欢不停挑战同一内容的玩家来玩。并不适合所有人。

7

可以理解为将《生化危机5》一分为二，扔掉故事模式，只选了联机杀怪模式，这就是本作的样子。有些人估计难以接受，这就对了，本来本作的用户群就不是经典生化危机粉丝，就是说如果你只喜欢看生化危机的故事，可以无视本作。游戏在3DS发售初期推出，作用很明显：给玩家一个联机游戏的好选择，然后继续期待号称生化危机正统续作的“启示录”。

8

《死或生》并不是特别严格特别讲究的格斗游戏，也正因为如此，其娱乐性更高，做在掌机上非常合适。3DS的这款新作包含了很多人物、场地，绝对让系列饭丝满意。虽然不是新鲜的内容，但是在3DS上表现得都很出色。打开3D效果后图像很出色，画面是目前3DS 游戏中数一数二的。新人也能简单的上手游戏，收集要素也很多，使得游戏适合的人群更广泛。

9

同为格斗游戏，本作比《街霸4 3D版》感觉要好，因为3DS的按键配置更加适合DOA。而制作小组在图像方面的实力也是有目共睹，这就让游戏从外表到内在都让人满意。想玩格斗除了故事模式外，基本的生存模式、街机模式等等都有，网络联机也有。每个角色都有两套服装，还可以给角色拍照，我猜想很多人玩DOA其实都是为了里面的角色去的，所以这个模式相当吸引人。

9

本作由于日本地震延期，让大家好等。游戏的素质没得说，忍者小组的实力不错，DOA系列每作都保持了很高的素质：人物建模很漂亮，打斗动作极为流畅，有些场景也相当华丽。游戏系统和各种内容丰富多彩，还有照相模式可以放松打斗后的紧张，用来消磨时间很不错。由于DOA操作的简洁和注重防反的系统，本作对操作要求不算严格，就是说格斗苦手也可以玩出乐趣。



NDS伴随我们6年，又到了说再见的时候，一切似乎都显得那么熟悉又感伤。等等，本文不是说这个的……你看，NDS还有一些游戏值得期待。在NDS向3DS过渡的特殊时期，这些“最后的游戏”似乎显得更加精彩。

集合！卡比

あつめて！カービィ

Nintendo
ACT
2011.8.4

卡比归来！继Wii的“毛线”卡比之后，这次卡比们将演绎群体作战的本领，最多10个卡比一起行动，众卡比合力解密和打怪！本作被称为最值得期待的卡比游戏。

本作将熟悉的卡比复制魔法，变成了吃果子召唤同伴的玩法，最多10个卡比一起行动。使用触摸屏，玩家可以控制一个或者多个卡比，他们的数量对关卡有直接影响，因为很多机关和Boss仅凭一个卡比的力量是无法通过的。关卡中有大量宝物收集，Mini小游戏也非常有趣。

众人拾柴火焰高 一个卡比力量小

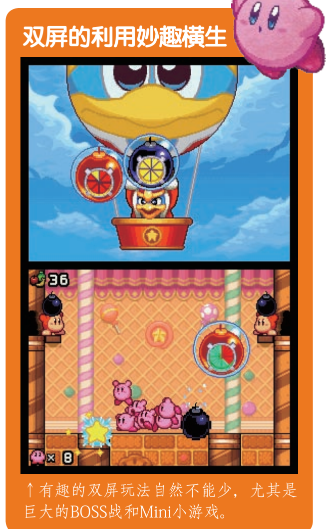


↑→游戏玩法是吃果子召唤同伴，然后向敌人发起猛攻！

↑关卡设计异常有趣，各种各样的“多人”玩法。

↑人多力量大！卡比众一起努力移开当门党。

双屏的利用妙趣横生



↑有趣的双屏玩法自然不能少，尤其是巨大的BOSS战和Mini小游戏。

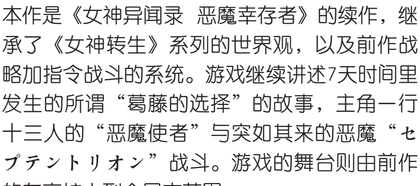
恶魔幸存者2

デビルサバイバー 2

ATLUS
SRPG
2011.7.28

讲述了7天的时间里和恶魔发生的故事

本作是《女神异闻录 恶魔幸存者》的续作，继承了《女神转生》系列的世界观，以及前作战略加指令战斗的系统。游戏继续讲述7天时间里发生的所谓“葛藤的选择”的故事，主角一行十三人的“恶魔使者”与突如其来的恶魔“セプテントリオン”战斗。游戏的舞台则由前作的东京扩大到全日本范围。



峰津院 大和

主人公

志岛大地

维绪

迫 真琴

柳谷乙女

菅野 史

破坏世界，对人类的生存造成威胁的7个侵略者“セプテントリオン”

←主角们最初遭遇的是这个“日曜的侵略者ドウベ”。

←“月曜的侵略者メラク”能放出巨大的冷气炮击。

诺拉和时间工房 雾之森魔女

ノーラと刻の工房 霧の森の魔女

ATLUS
RPG
2011.7.21

少女梦想成为“导刻术师”的修行之旅



本作是ATLUS出品，《世界树迷宫》系列的制作人和角色设计参与制作的日式风格浓郁的RPG作品。制作道具、冒险、和村人交流，将是这款游戏的主要内容。



↑简单又有趣的战斗任谁都能轻松上手。

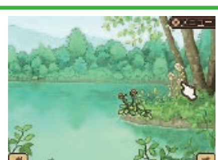


↑很像《炼金术士》系列，制作道具也很重要。



↑本作将会有多种结局，多周目游戏是免不了了。

操作物质的时间之术





导刻术是一种能够让物品返回某个时间状态的神奇力量。比如让花变回种子或者枯萎。

噗哟噗哟 20周年纪念版

ぷよぷよ！！

SEGA
PUZ
2011.7.14

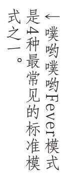
初代到7代，24名角色、15种游戏规则



SEGA公司的人气方块PUZ游戏系列《噗哟噗哟》已经20岁了。为了纪念这部作品，新作将集结所有的角色，老的游戏模式基础上再加入8个新的模式，这一切都在NDS的新作上实现。

种类众多的游戏模式，总有一种适合你

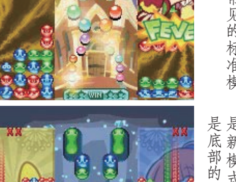




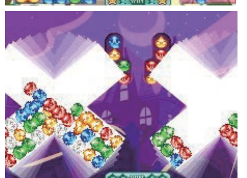
←噗哟噗哟Fever模式是4种最常见的标准模式之一。



←噗哟噗哟SUN模式在系列第三作出现，妨碍对手效果更大。



←噗哟噗哟发掘模式是新模式之一，目的是底部的星星。



←模式之一的十字回转模式，看图就知道有多复杂了吧。

新协力对战



←新作可以实现2vs2组队对战玩法。

可以和朋友组队游戏的新模式，两人同时形成连锁给对手更大打击。

野营妈妈+爸爸

キャンピングママ+パパ

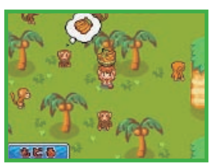
OFFICE CREATE
PUZ
2011.7.14

让妈妈和爸爸一起带你到“冒险岛”上生活

厨房妈妈又回来了，这一次她还带来了爸爸！《厨房妈妈》之前的几部作品中，料理、手工、园艺等等似乎更符合女孩子的爱好。这一次的野营题材则是以男孩子的兴趣为主了。游戏将在一座岛屿上展开，主体自然是各种户外活动。围绕这个主题将会有100种迷你游戏呈现个大家。钓鱼、种植、探险……这些游戏中不但有传统的第一人称视角玩法，也有不少动作游戏感觉的新玩法哦。



就像是RPG一样的移动方式，《妈妈》系列越来越有深度了



↑就像玩普通RPG游戏一样。



↑上屏一直会有妈妈的提示。

系列传统的玩法，使用触笔按照提示简单的操作即可完成



↑劈柴生火是野营的基本。



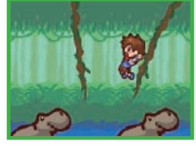
↑削苹果皮都这么有技巧。

100种类的迷你游戏




↑野营常见的钓鱼，钓上的鱼还可以记录上图鉴。

↑从大堆昆虫中用触笔找到指定的七星瓢虫。



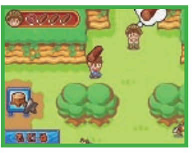
↑像猿人泰山一样借助藤蔓荡过危险的水面。



↑收集蝴蝶的人气可是相当高，同样可以制作成图鉴。

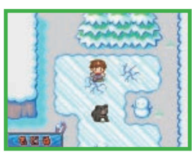
迷你游戏其实才是《妈妈》系列的主要内容，野营主题的游戏不会让你失望。

游戏新加入的探险模式




↑到营地周围帮助妈妈和爸爸找到可用的木材。

↑想要获得宝箱就得通过危险的浮木。



↑岛上也有雪山，所以冰雪地貌也会出现。



↑采蘑菇的时候碰到地面有洞的就会掉下去。

不再是给你一个列表按顺序玩迷你游戏了，本作可以到岛上各处冒险，亲自操作。

假面骑士 骑士世纪

オール仮面ライダー ライダージェネレーション

NBGI
ACT
2011.8.4

25部《假面骑士》系列作品主角大集结

《假面骑士》是70年代开始在日本电视台播放的特摄片，如今已经40个年头了。本作就是40周年的纪念游戏。游戏将采用简单爽快的清版动作系统，你可以从27个以上的假面骑士中选择两人，穿梭于各个不同的世界消灭怪兽。这些怪兽也是非常忠实原作的设定，如果看过原作的电视片，相信会很有感觉。当然，完全没看过的话也不妨碍你享受按键杀敌的乐趣。

选择两名假面超人共同作战，消灭成群的敌人





每个超人都会有三种以上的必杀技





“假面能力”让超人们改变战斗形态



华丽的超必杀技大魄力演出，击破敌军在此一举



←系列最新电视作品《假面超人OOO》中的主角オーズ



↑超必杀技オーズバッシュ，发动后的特写镜头，貌似空间都要被一刀两断。

《假面超人》系列参与作品一览

仮面ライダー	仮面ライダークウガ
仮面ライダーV3	仮面ライダーアギト
仮面ライダーX	仮面ライダー龍騎
仮面ライダーアマゾン	仮面ライダー555
仮面ライダーストロンガー	仮面ライダー剣
仮面ライダー（新）	仮面ライダー響鬼
仮面ライダースーパー1	仮面ライダーカブト
仮面ライダーZX	仮面ライダー電王
仮面ライダーBLACK	仮面ライダーキバ
仮面ライダーBLACK RX	仮面ライダーディケイド
真・仮面ライダー 序章	仮面ライダーW
仮面ライダーZO	仮面ライダーオーズ/000
仮面ライダーJ	

↑从71年开始，包括电视、电影版在内一共25部作品。

我们坚信中国游戏会在某一天成为全世界玩家的话题

——Square Enix东京本社 国人设计师专访

采访/剑纹

【访谈】

我们在新浪微博中认识了很多朋友，其中一个叫“在日本做游戏的日子”的微博很特殊，简介写道：“史克威尔艾尼克斯东京本社 设计师”。就像去年某期采访的北美任天堂前设计师一样，“在日本做游戏的日子”也是一个在国外游戏大牌公司上班的中国人。当和他接触才知道，原来更新这个微博的是一对年轻情侣。下面就邀请他俩来聊聊在日本做游戏的日子。

本期专题◆各种内容的策划专题，各种人物和事件的访谈

对话：姚姚丸&静静子

“在日本做游戏的日子”的微博经常发一些趣味性很強的内容。其实更新这个微博的是一对年轻情侣，而且他们都在日本SE东京本社工作：男生“姚丸”姚堃在游戏部，女生“静静子”王静在电影部。



——才知道你们是两个人更新微博，而且都在SE东京本社工作。首先给大家做个自我介绍吧。

姚姚丸■ 大家好，我叫姚堃，网名姚姚丸，现在就职于SE东京本部的第一开发部，负责实机角色方面的制作工作。曾参与过的作品有FF13，纷争012，FF零式等。

静静子■ 大家好！我是王静，网名静静子，和姚姚丸一样就职于SE东京，虽然同属游戏公司，我在SE电影部Visual Works，负责高模的片头和过场CG的背景制作工作。曾参与的作品有FF4（DS）,星海4，FF14，第三个生日，杀出重围3，古墓丽影9，FF零式，FF13-2等。

——一直关注你们的微博，尤其是地震期间带着小猫“逃难”的经历，我们当时看得也挺揪心的。现在我们在媒体上看到日本各方面已经逐渐恢复正常，能给我们讲讲地震对游戏行业的影响吗？比如SE公司的情况如何，人们对游戏的心态是否有改变等等。这是我们这些国内玩家很难了解到的。

二人■ 首先非常感谢《掌机迷》关注我们的微博。

此次地震对日本游戏界的影响确实不小，首先由于余震非常多，为了大家的人身安全，大部分公司都让员工在家待机，大概持续了一个礼拜之久，耽误了不少的工作进度。另外由于福岛核电站遭到毁



灾性的破坏，日本的供电量不足成为对游戏界影响最大的原因之一，工厂暂时停业，游戏和主机的产能都会存在严重的问题，主机零部件生产不足，近期的价格很可能会小涨一下，或者本来预计的降价和促销活动也会被取消。运营网游的公司为了保证震后日本电量的供给，都自觉的暂停服务关闭服务器，像SE方面就关闭了FF11和14的服务器，相信损失也是不小。然后就是物流方面，各平台的销量会受制于地震灾害导致的交通物流难题，势必会大幅度下降，大概5分之1的日本人在短时间内不会把注意力放在游戏上了，另外地震本身也会造成不少现有存货的损失，灾区的很多零售店已经不复存在，更有传闻说Sony在当地的工厂被冲走损失了12万台ps3。制作和发售方面，震后日本全国都展开自肃活动，包含与地震海啸有关内容的作品将主动取消制作和发售，《绝体绝命都市4》就是一个典型的例子。预计震后开始1到2年以内日本游戏市场可能会进入一个淡季区。不过值得庆幸的是，人们对游戏的热情丝毫没有减少，前两天有团体还举行了向灾区捐赠游戏机和游戏的公益活动。公司里的人目前也都回到了自己的工作岗位，地震不能成为延期上市的理由，所以大家每天更加努力开发游戏！

——SE东京本社的工作环境如何？能在这里工作真是让我们这些国内玩家羡慕嫉妒恨啊。给我们讲讲工作情况吧？

二人■ 游戏和电影虽然是两个独立部门，但是在制作上却是完全分不开的。电影部在公司内外都肩负着重要的激励重任，在外要激发玩家的购买欲，在内要激励游戏部门的设计师们更加充满激情的制作。游戏部作为一款游戏的诞生地，担负着产品能否给公司带来效益的现实责任，换句话说关乎整个公司上下几千人养家糊口的问题，所以无论策划点，制作方向还是产品品质都把控的相当严格。在SE这些年，可以用两个字来总结，那就是：严谨。这两个字体现在整个公司各个环节的工作上，毕竟是人数不少的一个集体，如果每个人都能严守自己的职业道德，并尽量做好自己职责范围内的工作，那么可以减少或避免很多不必要的损失。

在做好自己份内工作的同时不去擅自对其他职种进行不适评价，要充分相信其他职种的工作人员，这样可以减少许多言语冲突并且责任明确，这点是来到日本并且在SE工作以来有很大感触的一点。日本人的道德标准是讲求不给别人添麻烦，所以如果每个人都能尽力做好自己的事并避免互相指责，那么工作效率真的会提高很多。

——在游戏部负责什么？SE公司做游戏的工作流程大概是什么样的？

姚姚丸■ 我在游戏部主要负责次世代角色制作，有时候也会参与非次世代（PSP，DS）等平台的角色制作。SE的工作流程对外基本是保密的，不过游戏公司的整体流程不会差很多，一般是策划，美术，程序三大部分。说到美术部分的话，SE可能比任何公司都要重视。因为提到游戏画面，第一个想到的就是SE的最终幻想。经过长年的技术和经验积累，SE已有自己的一套非常完善的工作流程。美术制作流程从概念图定位到最终量产分得非常细致。公司上面的各位大神，例如野村哲也，在检查大家工作的时候，会精细到检查每个像素点、角色的泪腺再向左移动一毫米之类。因为SE认为，只有这样才能让玩家们看到最完美的作品。

——电影部是什么？我们都知道SE的游戏过场CG异常华丽，也有《最终幻想 灵魂深处》和《最终幻想VII 降临之子》这种大制作动画电影。这些都是出自电影部吗？

静静子■ 是的，这些都是电影部的作品。电影部主要是为游戏产品提供高模片头片尾及过场动画的部门。当然除了动画以外，还有很多宣传任务，包括高画质海报、电视广告、店头广告等的制作。可能有很多朋友分不清什么是高模或低模，简言之模型很圆滑没有锯齿边，看起来超清晰，画质感觉很高的动画部分就是电影部的制作范围了。



——话说你们当初是如何进入SE公司的呢？

二人■ 其实说起来并不复杂，我们俩都是先来日本留学再就职于SE的。在日本工作，日语能力很重要，至少要达到2级以上。另外毕竟是游戏公司，所以要求个人的工作和技术能力。由于我俩是日本游戏制作专业毕业，并且在来日本前也有3年以上的游戏和美术相关工作经验，积累了不少作品。于是就向SE投了简历和作品集，经过几番审查及面试后，得到了公司通知合格的电话，当时感觉相当幸福呢。



——待遇一定不错吧，哈哈。

二人■ SE是一个高手聚集地，待遇是保证大家留下的首要条件，哈哈。

——哪些作品对你们的艺术创作影响比较深？

二人■ 当初我们都是因为看了FF7和FF8的动画才决定走进游戏圈，从那时开始自己的制作风格也越来偏向于日本。后来来到日本进入SE之后，参与制作的每款作品也都对自己有很大的影响，每款作品对自己都是一个挑战。



——目前在开发什么游戏？

姚姚丸■ 我目前在FF零式和王国之心3DS的开发组。

静静子■ 我目前在参与FF13-2动画的制作。

——在SE东京本社工作的中国人多吗？

二人■ 很少。

——日本游戏公司很多，据你们所知其他公司有中国人吗？很想了解一下，国人在日本从事游戏开发的情况。

二人■ 在别的公司也有中国人，搞程序的人居多，也有一部分是负责中日游戏代理方面的。但总体来说，在日本游戏圈工作的中国人人数还是非常少的。大家基本都互相认识，有时周末会一起吃个饭。

——我们是掌机迷，SE公司在掌机上有很多作品，比如大家喜闻乐见的《王国之心》系列、《最终幻想》系列，我个人也很喜欢《第三个生日》。你们参与掌机游戏开发吗？给我们讲讲SE的掌机游戏吧。

二人■ 虽然我们参加的项目不同，但都参与过一些掌机游戏的制作，例如《FF4DS》《纷争012》《FF零式》《第三个生日》等。在SE公司工作，参与过某个项目的员工可以免费拿到一款游戏，但是由于工作太忙，哪个都没有通关……不过在制作当中，各种场景和人物每天可能都要看上几十遍，和从头到尾玩一遍也没有什么区别了。SE的主机游戏和掌机游戏都是大家竭尽全力去制作的，所以绝对不要错过任何一款。

——我们杂志有个人物栏目，介绍人物和作品，巧的是上期就是野村哲也。编辑AKA是他的忠实粉丝。你们应该是和他一起工作吧？能不能给我们讲讲他的趣事。

二人■ 野村哲野先生是个超级大忙人，他一人同时兼任N多个项目，只有偶尔开会的时候才会遇到他，平时几乎不在座位上。角色组的文件检查一般都是由中间人把打印图转交给他，第二天他会把修改意见用写便条的方式贴在打印图上转交回来。趣事的话，听说有一次公司某新人与野村一起开会，会上非要向野村索要签名，导致所有人都无语......哈哈。

——E3刚结束，《古墓丽影》真的太赞了。如果我们是家用机杂志，真想和你们好好聊聊这个游戏。掌机方面，其实我们最期待PSP的《最终幻想 Type-0》和3DS的《王国之心3D 梦降深处》，能不能跟我们说说这两个游戏。

二人■ 《最终幻想 Type-0》无论从画面还是可玩性上绝对可以誉为神作，相信大家已经看过试玩画面。“零式”已经把PSP的机能发挥得淋漓尽致，也是PSP向PSV过度的压轴大作。其实单是“零式”过场动画就够大家过足瘾了。就在前两天零式举行了开发组内部放映





会，好多人被过场动画感动的流泪，包括我们自己。《王国之心3DS》现在可以公开的信息很少，所以在这里就先不说了，请大家关注SE的官网吧。

——对PS Vita是什么看法？你们已经玩到了吧？

二人■ 还没有玩到实机，不过通过各种机能展示可以看到，PSV还是一款很值得期待的机器。为了和PS3取得联动，画面与PS3不相上下。不过对开发人员来讲，工作量至少比上一代掌机增加4倍，哭......

——对Wii U是什么看法？虽然是家用机，但手柄带屏幕很像掌机，和3DS联动也让掌机迷们期待。

二人■ Wii U这次绝对是任天堂的一次大跨步。以往任天堂都是把重心放在游戏的娱乐性上，这次Wii U明显是要进军画面党了。触摸和互动的机能展示也让大家眼前一亮。另外宫本茂表示在苹果的触摸类产品上市之前就已经在研究Wii U的概念了，估计在触摸玩法上肯定会有很多新招儿吧！让我们共同期待。

——最后一个问题，传说中的FF7的重制是不是真的？虽然我知道你们不会回答，但不问读者们会抱怨的……

二人■ 哈哈，这个让我们一起等待吧！

——非常感谢接受采访，最后说点什么作为结束语吧。

二人■ 我们俩虽然长期不在国内，但是从没中断和国内游戏界的朋友们的交流。从8年前离开中国的那一刻开始，我们就暗下决心有朝一日一定要为中国游戏的发展尽一份力，我们坚信中国游戏会在某一天成为全世界玩家的话题，希望在不久的将来，这些愿望能够一一实现。最后，谢谢关注着“在日本做游戏的日子”的朋友们，任何与游戏相关的问题都随时欢迎来我们的微博共同交流探讨。

（编辑注：“在日本做游戏的日子”的微博地址为 http://weibo.com/banzai）



100多年前，一个日本京都的艺匠开了一家花札作坊。他技艺精湛、目光敏锐、勤劳能干，也许再加上一点好运气，艺匠的生意蒸蒸日上，终于成为了日本数一数二的花札、纸牌公司。当时谁又能想到这个靠做花札起家的公司，能演变成今天电子游戏界的领头羊。山内溥，那位艺匠的曾孙子，正是他带领任天堂公司进行了质的转变。变化的不仅是其产品，还有企业的内部结构。或许，还有任天堂的经营哲学。

家族企业和独裁经营

作为山内家族三代单传的长男，山内溥生下来就注定要掌管“山内任天堂”这个家族企业，只是这一天来得似乎有点突然。因为祖父山内积良病重，22岁的山内溥不得不放弃自由的大学生活，开始了他的社长生涯。22岁就成就一定事业的人也许并不少见，但一直养尊处优的山内溥能否胜任？然而，“养尊处优”或许只是表象，当时的山内溥说不定已经深谙经营之道。


↑永远一副露齿笑容的山内溥，是20世纪日本的经济伟人。

在祖父的病床前，山内溥抛出了“在任天堂工作的山内家成员只要我一人就够了”这样的话。很难想象当时山内积良是怎样的表情，我猜测“惊愕”是必然的，只是他惊愕的理由是“这小子居然这么大逆不道”还是“原来这小子已有如此的觉悟”已经无从得知了。当然我希望是后者，老人能够理解当时山内溥的想法，不留一丝牵挂，安详的离去。山内溥能够说出这样的话，代表他已经看懂了家族企业的弊端。

“富不过三代”，很多家族企业都逃不过这样的命运。但是也有很多反例，特别是日本的家族企业反例更多。这是因为在日本的传统里，有所谓的单独继承制。就是一个家族的家业全部交由一名指定的继承人掌管，其余的兄弟姐妹都要被扫地出门，连家族的房子都不给住。这样做有效的防止了资金的分散。有统计表示日本存在超过300年的长寿企业中，实施这种单独继承制的占大多数，所以山内溥的要求在当时并不算过分。同时，各种亲属亲戚在公司里也容易产生特权思想，不利于管理。比如把社长的四大叔安排在基层工作，如果他的顶

头上司是一个家族外的人，他敢管这个四大叔么？

然而山内溥似乎又走入了另一条极端的路线——独裁。公司的大事小情都由他一人决断，公司的所有人都得看他的脸色，在整个日本都算是极为典型的“One Man经营者”。有人这么评价任天堂：“山内溥这种一人独裁的任天堂，是旧体制、旧思考方式的延续，是个已经腐烂应该被唾弃的三流公司。”可是你只要看看如今任天堂的发展状况，就知道这是不负责任的言论，只不过是这个事事讲究民主的年代里将人们对“独裁体制”的厌恶直接套在了任天堂公司的身上。GameBoy之父横井军平对山内溥的独裁有着自己的看法，他认为任天堂能够成为享誉世界的企业，跟社长的独裁经营体制是分不开的。

“人们普遍认为独裁经营体制不好，对于商品开发来说并不是如此。举例说当年使任天堂有了转机的‘Game&Watch’，这是我开发的商品，也是在独裁经营体制下才会出现的商品。在我三十八岁的时候，我提议以大人为目标制作一种能在手上玩的计算器形式的游戏机，社长很感兴趣。他的一句‘马上去做’就等于批准了开发。但当时公司内部表现得非常冷淡，营业科也好，宣传科也好，半数以上的人都持有‘这种东西能卖得出去吗？’这样的否定意见。总之，如果是普通的公司组织，我的Game&Watch提案经过营业会议的讨论、董事会的磋商等等步骤，是肯定要被否决掉的商品。然而，因为社长说了要做，谁也反对不了了。”

Game&Watch的成功体现了山内溥挑战新兴市场的勇气，以及快速的决断力。他从来就不缺这种能力。早期刚刚决定脱离卡牌生产的时候，山内溥就不断的尝试各种行业。虽不成功，每次也都能及早的脱身。当选中娱乐产品为主线后，“光线枪”、“红白机FC”等等畅销的产品也都出现过产品质量问题而导致盈利下降，这些却都坚持了下来。山内溥的另一个才能就是能够发现人才，懂得用人。因为一个小小的玩具，横井军平被他提拔并重用；他看中了女婿荒川实的能力，让他负责开拓美国市场。结果也不失所望，任天堂美国分公司由荒川实一手建立并发展壮大起来。



↑独裁促成神器的诞生。只能说当你的老板能力超强时，就算是独裁也没有关系了。

凭借独裁让任天堂顺利转型并成长为游戏业的大公司。山内溥最后的决断却是彻底取消家族企业和一人独裁的形式。他没有指名自己儿子山内克仁或者女婿荒川实担任社长，而是选定了岩田聪这个跟山内家族没有任何血缘关系的外人。同时将管理体制改成了国际化大企业常用的董事会集团指导形式。有位政治人物的名言非常适合来形容山内溥：

“我知道我是专制者，但我会是最后一位——我以专制来结束专制。”

软件主导

“‘次世代游戏机’到底是什么？这个我并不是很清楚。在这个以软件为主导的电子游戏市场，‘次世代’这种词本身就很奇怪。”这是1995年任天堂初心会上山内溥的一段演讲内容。我们现在熟悉得不能再熟悉的“次世代主机”这个词，当时才刚刚在媒体上出现。那时候是PCE、MD、SFC三大主机当道，而比它们更新一代的主机就被统称为次世代主机。面对媒体开始大肆炒作主机的概念，山内溥表示不能理解，在他看来，软件才是游戏业的主导，他甚至认为任天堂这个企业的体质就是一种“软件的体质”。

在日本江户时代，纸牌开始流行，同时以制作纸牌为生的人也越来越多。然而纸牌多被用来当做赌博用具，所以后来德川幕府曾多次下令禁止。政府的纸牌禁令，意味着纸牌销量的下降，那些制作纸牌的铺面不得不采取对策。

他们利用当时政府管理的漏洞，只是将纸牌的图案改一下又继续生产贩卖。“花札”就是反复多次更改之后从纸牌演变而成的。而具有危机意识的商人会提前准备好新的纸牌印刷模具，不断的制造新纸牌以延续生意。



↑纸牌吸引人的是其玩法，无论其实体图案怎么改变，没有玩法它只能算摆设工艺品。

任天堂就是从江户时代继承了这种纸牌铺的理念，山内溥称之为软件的体质——不是以硬件（物品）为主，软件（方法、结构）才是确保持续发展的命脉。特别是对娱乐业来说，山内溥在转换各种行业的过程中慢慢了解了软件的重要。硬件只是软件的前提，将硬件普及后为软件的销售铺平道路。任天堂最早完全贯彻这一理念的产品就是红白机Famicom，这也是任天堂首次发售硬件和软件分离的游戏机。山内溥用差不多成本价的价格销售主机，并且创立了独特、严格的游戏许可制度。最终巨大的装机量和优秀的游戏质量让任天堂获得丰厚的回报。“纸牌的模具”变成了“FC的卡带”，就像当年纸牌只要换个花色就能继续存在下去一样，FC主机只要换个卡带，就能体现出新的价值。这是山内溥对于“古老卡牌铺经营方法”的一种新的理解。

然而市场是瞬息万变的，各种因素都在影响玩家的口味。山内溥的软件主导理论终于在1995年迎来了最大的挑战。SONY的PS以及SEGA的SS以“次世代主机”的身份登场，它们的特点是都使用了CD-ROM作为游戏软件的媒体。CD-ROM在当时来说优势在于容量大（N64卡带的20-80倍）、成本低（N64卡带的1/8）、生产速度快（N64卡带的1/30），几乎所有的次世代游戏机都在用，任天堂的N64除外。



↑印制纸牌用的木制模板。



↑装载游戏用的N64卡带。

山内溥并没有简单的以采用新媒体这种硬件形式的更新来迎接挑战，他依然坚持自己的原则，从软件的角度来考虑游戏行业的发展问题。卡带媒体的优势有：卡带的读写速度快，能给玩家带来理想的游戏环境；游戏机无需加入CD光驱，价格低廉；在卡带内加入特殊的半导体可以创造出新颖的玩法。特别是“在卡带内加入特殊的半导体”这一点（比如掌机卡带里的陀螺仪、感光元件等），等于是为游戏软件量身订造硬件，在当时是相当有意思的想法。所以在山内溥看来，游戏的“次世代”不是追求容量和华丽的画面，而是对游戏本质的更深入探索。不是量的扩大，而是质的转换。

当然，事实证明N64主机这一步山内溥走得并不成功，CD-ROM成为了当时游戏业的主导。然而任天堂的软件体质并没有改变。

“用户对于游戏机的诉求是独创的乐趣，这就是软件。玩家买硬件是因为没有其他办法。这个原理以前是如此，现在也是如此，将来还会是如此。”

百年老店的经营之道

就像我们常说某个省份或者地区的商人特别精明特别会做生意一样，日本京都人也是出了名的会做生意。任天堂从1889年创立至今已超过120年，其实不算什么。这种“百年老店”在京都有700家以上，甚至还有不少存在超过千年的商家。这并非偶然，京都人对“可持续发展”的理解造就了如此多的商业奇迹。

京都是日本古代的都城，历史上多次被确立为首都，是政治中心同时也是骚乱的中心。日本政权的更替对京都老百姓来说远不如自己家业重要。“让自己的家业永远流传下去”成了京都人经营哲学的基石。于是，相对于眼前的利益，京都人更关心的是长期的发展。



↑店铺门口挂上布制的暖簾，印有店铺的标志，提高了知名度，也是商家信用的象征。守护先祖流传下来的基业，这种意识在京都商人心里有很深根基。

京都商人的另一个特点就是相信“质”比“量”更重要。他们会努力的做出高质量的产品，让顾客满意。为了大量生产而降低产品质量这种事情是不会做的。而且作为皇城，京都人受宫廷文化的影响很深。很多老店都会加入附加价值，并且信奉“物以稀为贵”，所以他们的产品往往能卖出高价。

还有，不欠账、坚实稳定的经营也是京都人经营法则之一。没有借款就不用支付利息，这样即使在经营不利的局面下忍一忍也能过去。“即使能赚钱的时候也不赚”，这种不投机的经营方法造就了坚实稳定的京都老店。而且京都的企业大多数都是中小企业，他们基本都有少数精锐的社员、多品种少量生产的产品以及外包工厂生产等特点，保持一种灵便的企业状态。

有人用蜗牛来形容京都商人，对外部环境的变化极为机敏，自我防卫的意识很强。简朴、慎重、坚实、信赖朋友。另外蜗牛是雌雄同体的，这也表示京都商人的与众不同，在保守的同时也能注重革新。

山内溥便是一位京都的商人， 他在经营游戏生意的时候，就是按照“质比量重要”、“少数精锐”等等这些京都人的经营法则。然而他也有不同的地方，任天堂并没有留在“实用”的世界里，而是进入了 “娱乐”的世界。

“在娱乐的世界中，一定要能提供以前没有过的产品。仅仅改良已有的东西这样的构思是绝对行不通的。所以任天堂会尽最大努力来寻求新的构思，创造新的产品。这就是我的座右铭。”



↑十字键、LR键、类比摇杆、体感……从历代任天堂主机的手柄变化就能看出任天堂与其他游戏厂商的不同之处。

同时，山内溥还充分发挥当时还属于中小企业的任天堂的优势来搞创新。他利用大相扑的15日规则作比喻，大企业通常会采取稳重的

策略，争取达到8胜7败。而中小企业就算14连败，只要最后一个胜利就能回本。这似乎又有悖于京都人坚实稳定的经营法则。

显然，对“京都商法”的简单解读并不能概括山内溥的风格。这其中肯定还有更深的哲理。

山内社长的信念

东方的哲学中有“诸行无常”的说法，认为宇宙一切现象，都是此生彼生、此灭彼灭的相待的互存关系，其间没有恒常的存在。任何现象，它的性质是无常的，表现为刹那生灭的。然而，人类创造的企业也有寿命吗？由很多人组成的企业，老一辈退休，新人入职，只要员工不断的“新陈代谢”，就应该能够永远的持续下去。但是企业之间的竞争不会让某家企业永远存在下去，山内溥也说过这样的话。一般的企业寿命也就30年左右，有了这样的认识之后，对企业“永存”方法的探索就是最高的理法。山内溥就是在探寻这样的理法。

对于任天堂成功的理由，山内溥曾经这样说过：

“任天堂商法之类的东西其实是没有的。我们今天的成就，并不是通过对时代变化的预测，打算把公司做得很大的结果。花札和扑克牌卖不动了，该怎么办才好？就这样我们反复的尝试，一次次的失败，抱着必死的信念才有了现在的结果。成功不是目的，只是结果。运气好罢了。”

孔子说过“五十而知天命”，所谓“天命”是那些人类意志所不能左右的东西，“运”就是这样的东西。山内溥中的“溥”字是他50岁时才从“博”字改过来的，这么做不就是为了改变自己的运势么？中国的秦始皇、日本的织田信长，两人都是在49岁时死去。山内博同样是在49岁的时候“死去”，只是他在50岁的时候“重生”成为山内溥。而“溥”又和中国的末代皇帝溥仪的“溥”相同。如此的巧合，如果不是山内溥本人精心的策划，大概也只能用“运”来说明。



←小篆体的“运”字，左足右军。最早人们应该是按照“运输”的意思造的这个字。

结果，一切都回归到了“任天堂”三个字上。当年山内房治郎为什么命名“任天堂”现在已经无从考证。山内溥十分喜欢这个名字，喜欢这个他理解为“听天由命”的名字。

对于投身于娱乐行业的任天堂来说，并没有平稳的日子可以过。无数次的失败，无数次的挫折，任天堂在天堂和地狱之间往返。所谓 “任天堂商法”也许真的没有，但或许“任天堂”这个社名就包含了“可持续发展”的精髓。

“任天”——听天由命的理念产生了“独创精神”。

“堂”——支撑企业的地基，指的是“京都”这座城市。

山内溥从任天堂的社名中悟出了这个在娱乐业生存下去的根本哲理。



↑山内溥的唯一爱好就是围棋，规则简单，却又有着几乎无穷尽的下法，也是中国人天命观的体现。

本想接着上期的《任天堂前传》，补完任天堂全面涉足娱乐产品之后一直到现在的历史。怎奈已有前辈写过类似的文章且已在网上广泛流传，我再写恐怕只能是一篇简单的历史流水账而已。所以我才斗胆借助日本作者“farthest”的资料和观点（口袋友情翻译部分原文），通过对任天堂历史的分析，尝试解析出对任天堂影响最深的三个重要人物的成功哲学。这期的任天堂前社长大家已经看完了，剩下的就是那位游戏大师，还有大师的师傅。 文/硬核

Biohazard Biohazard Biohazard Biohazard

如果有一天你所居住的城市突然被丧尸占据，你身边只有一把手枪和少量的子弹，当然也不会有一片平坦的院子让你种植各种神奇的植物，你会是什么感受？虽然我经常会做白日梦来想象这些情况，但如果这样的事件真的发生了，估计我很快就会成为丧尸大军的一员。让我们不要太悲观，只是坐在屏幕前玩丧尸题材的游戏的话，没有死亡的威胁，却又能有身临其境的感觉，这是我的最爱。你问什么游戏？这还用问吗——《生化危机》。本文将涉及到所有能够在掌机、手机上玩到的《生化危机》系列游戏，也许也有一些玩不到的。

掌中病毒爆发

——掌机能玩到的《生化危机》总回顾

文/硬核

Biohazard Biohazard Biohazard Bio



《生化危机》从一开始就大红大紫，从1996年到现在差不多15年的时间里，这个游戏系列又出了一大堆的小说、漫画，还有同样有名的电影。所以很多不玩游戏的人也都知道了有这个恐怖游戏。这些人可能不懂游戏的系统，不知道游戏的故事情节，但他们肯定都会知道一点——这是个打丧尸的游戏。

丧尸在当今是个热门的题材，这种仅仅剩下一些生物本能的活死人活跃在无数游戏、电影、甚至电视剧中。有人甚至认为如果不是丧尸题材，《生化危机》也不会如此成功。当然这只是一种猜测，现在来分析这种可能性也没多大意思，但有意思的是当年制作人三上真司差一点就可以亲自来验证这一点了。根据三上自己的叙述，当年CAPCOM家用机游戏部门的老大藤原得郎找到他，要求他制作一个恐怖游戏，同时给他提了两点要求：1、要用到FC游戏《甜蜜的家》（Sweet Home）的系统；2、做出点有价值的东西来。

《甜蜜的家》是1989年在FC上的一款根据同名恐怖电影改编的RPG，所以也是一款恐怖游戏。如果三上只是个一般的游戏制作人，他大可以做一个重制复刻版，这样也能符合藤原得郎的要求。但他没有那么做，在CAPCOM工作了差不多4年，混得十分憋屈的三上，将此看成是一次绝好的机会。三上没打算照搬《甜蜜的家》，尽管他最初的想法也是做一个鬼屋，然后让玩家在里面探索。鬼屋里面吓唬人的当然是鬼魂了，三上当时也这样想，但为了与众不同，他最后选择了丧尸。

丧尸的概念可以追溯到神秘的巫毒教，但现代丧尸的定义，应该是1968年的经典恐怖片《活死人之夜》给制定的。正常的人类通常因为感染病毒等原因变成丧尸，然后丧尸咬人继续传播病毒。它们虽然行动缓慢（也有行动迅速的设定，比如电影《活死人黎明》、游戏《求生之路》），但极强的生存能力和传染性，很快就能造成人类无法控制的局面。

当然三上并不仅仅是因为要标新立异而放弃鬼魂，丧尸“行动缓慢”、“喜好人肉”等特性也符合他对恐怖的理解。玩家能够感受到丧尸在一步步逼近，一不小心就会被抓到一口咬下去……这种压抑感以及发现子弹不够时的恐慌，正是游戏恐怖的基础。在确定了这些之后，各种系统才开始往游戏里面添加。比如大量的谜题、道具的



↑《生化危机》。你可以用PSP（通过官方PS模拟器）玩到，导演*：三上真司。

注*：我们平常老说游戏制作人，其实活跃在游戏制作第一线的是Director，也就是导演，日文写做“监督”。



↑1代中的丧尸其实也会突然跳出来吓人。



↑光看这图没办法想象《甜蜜的家》是《生化危机》的灵感源泉，其实两者内在联系相当的多。

整理等等，这些其实都是借鉴《甜蜜的家》的系统，甚至连开门时的动画也是在模仿《甜蜜的家》。因为PS是光盘媒体，读取资料的速度相对较慢，开门动画在制造一种恐怖张力的同时，又衔接了无聊的读盘时间，在最后《生化危机》的成品中可谓完美。三上自己也说：“如果我不知道《甜蜜的家》，我绝不会想到这样的点子。很庆幸有《甜蜜的家》这个游戏在前。”

《生化危机》系列另一个令玩家们津津乐道的就是其故事情节。不管是电影界还是游戏界，丧尸题材作品的故事多强调的是在那样一个经历丧尸大爆发而劫后余生的世界中，幸存的人类如何面对危险，重点在于对人性的思考，或者对血腥杀戮的强调。而丧尸出现的原因是什么往往含糊不清、一笔带过。《生化危机》则不同，你的任务就是要弄清楚丧尸出现的原因，一点点挖掘“内幕”还有“阴谋”。至于要如何生存下去，那是你在“玩”游戏时要自己考虑的事情，而不是游戏制作人安排给你看的。正是这样一个故事吸引了大量玩家，然而三上在制作第一作的时候，根本就没有剧本。

你可以想象一下这样的场景——CAPCOM高层找三上真司了解游戏开发进度，问他：“你什么时候能完成游戏的故事和剧本？”而三上暗自跺脚，心里想的是“鬼屋游戏根本就不需要什么故事和剧本！”在三上看来，在这个游戏里加入故事要素仅仅是聊胜于无。就像一个饿疯了的人看到一桌美食，却被要求一定要先喝完餐前的开胃汤。在有限的时间里，他更愿意去加强游戏系统，而不是故事背景。与高层冲突的结果是三上屈服了，他开始往建立好的游戏架构里添加故事。但他始终没有成形的剧本出来，只是主创人员在一起聊故事，然后记录下来。

有了故事，剩下的还有游戏的名称。“Biohazard”这个名称是后来一个参与故事编写的员工提出来的，原意是“生物性危害”，多指一些对人类及环境有危害的生物性物质。这跟游戏的故事很配，所以从200多个备选名字中脱颖而出。其实三上喜欢的是类似“Psycho”（惊魂记）这样的名称——短小、有悬念。当年悬疑大师希区柯克有部电影就叫这个名，三上也从这部电影中学到了很多东西。到了美国，Biohazard这个名字因为跟一个摇滚乐队重名，注册不了只能更换。CAPCOM的美国市场部门就



三上真司当年的模样。

→伞公司开发出的最强的生化兵器估计就是暴君了。暴君的设定贯穿N部作品，几乎都是BOSS角色。可惜总能被主角爆掉。

1代的最终BOSS“暴君”。

喜欢干这个，他们提出了一大堆名称，最后选择了"Resident Evil"，意思是在游戏那幢洋房中住着（Resident）一些不好（Evil）的东西。很多知道日版原名的美国玩家都不喜欢这个名字，但吐着吐着也就习惯了。美国CAPCOM自己还挺得意，认为这个名称是个很有内涵的双关语。哪里双关了呀！

接下来就是大家都知道的故事了。《生化危机》于1996年发售，大获成功，拯救了颓势中的CAPCOM。后来又在PS上推出了一个导演剪辑版。接着开始往很多平台上移植，首次在掌机上出现则是NDS上的《生化危机 死亡寂静》。

现在很多游戏都有推出"导演剪辑版"的习惯，往往是游戏公司从一开始就策划好的，将差不多的内容分开来卖两次。如果游戏够好，玩家们虽然嘴上会骂，依然会乖乖的掏钱。《生化危机 导演剪辑版》并不是这样，要不是2代开发过程出现的状况，这个剪辑版根本就不会出现。

《生化危机》发售后仅一个月的时间，2代的开发工作就已经开始了。然而等到开发进度已经差不多80%的时候，制作小组决定废弃这个版本，因为三上觉得游戏内容实在是平庸无聊，无法超越1代。这个废弃的版本后来被称为"生化危机1.5"。此时，2代又要从头开始回到策划阶段，这个阶段程序员之类的员工是不会参与的。于是三上决定利用当时闲置的人力资源来制作1代的导演剪辑版，补上2代延期发售的空挡，也算是给等待的玩家一个交待。

这个版本对原作的难度进行了大的调整，增加了很多种难度选择，丧尸等怪物的位置也全都变了。特别是Arrange模式是三上给游戏死忠饭丝的一个礼物，当你发现身上一颗子弹都没有的时候又碰到那种行动迅速的丧尸向你冲过来，你就会感受到这份礼物沉甸甸的分量了。

CAPCOM往NDS上移植《生化危机》的时候，着实让不少人兴奋了一把。当时才2006年，DSL都还没出的时候。因此虽然是复刻作品，《死亡寂静》依然算得上是DS上的重磅作品。后来有人问制作人兼导演的中井实，为什么要选择这个系列的第一部作品来移植，为什么不是其他作品，或者说完全的新作。得到的回答是想让大家在玩了大量动作性越来越强的《生化危机》之后，再次回归系列最初的感觉。至于移植难度低、成本低这些原因，自然不会从官方的嘴里说出来，只是明眼人一看便知而已。

不管怎么样最终的成品还是相当的不错，你可以玩忠实移植的Classic模式，也可以玩重新编排了路线、道具等等内容的Rebirth模式。在NDS的早期，如果你不能想办法运用到触摸屏和麦克风，都不好意思叫做游戏。《死亡寂静》的做法就是在Rebirth模式中穿插了触笔划丧尸、吹气模拟人工呼吸。不能说多么有创意，但也凑合了。真正有趣的是多人模式，不管是合作通关还是竞争得分，大家在一起玩赋予了这个恐怖游戏另一种乐趣。因为NDS机能有限，在加入了贴图的情况下，屏幕中最多表现800个多边形，而一个人物



↑《生化危机 导演剪辑版》，你可以用PSP（通过官方PS模拟器）玩到，导演：三上真司。



↑《生化危机 死亡寂静》。你可以用NDS玩到，导演：中井实。

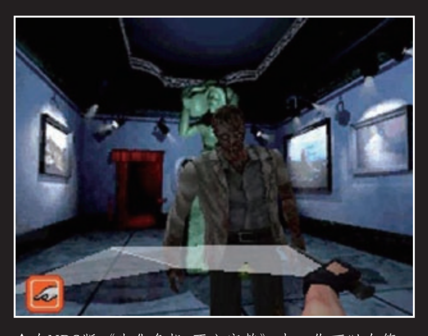


神谷英树出名以后的模样。

的形象就需要用到200到300个多边形。不得已，多人游戏时你屏幕上看到的其他玩家都是用一个多边形的五角星表示，多人聚在一起的时候画面肯定相当欢乐。

PS版和NDS版还有一个内容是相同的，而且我敢打赌玩过的人一定都对其留下了深刻的印象，那就是作为开场和结局动画而存在的混合了电脑CG和真人拍摄的视频。以现在的眼光来看，这两段视频拍得非常糟糕，而在当时……其实也是非常糟糕。因为游戏开发预算不够用，而且时间上也来不及，两场戏都是在日本拍摄的。演员都是业余级别，是在日本工作或学习的老外。亲自挑选演员的三上自己也很无奈，他还调侃道："在影片开始时，吉尔要做出一个看上去很害怕的表情，但实际上根本不是那么回事。饰演吉尔的演员还是一个高中女孩，半夜跑到蚊蝇成堆的河边拍戏让她很不舒服，所以她当时的表情只是'我想回家'罢了。"嗯，老外MM就是显老。

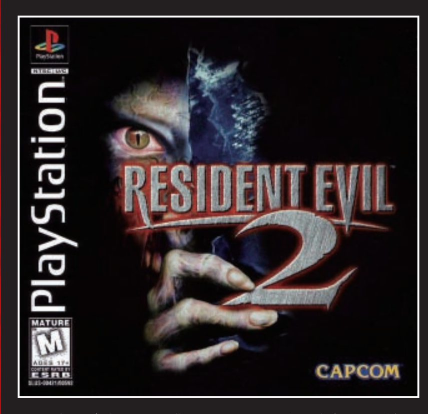
从1代的开发过程就可以看出三上真司是一个很有个性、有想法的人，2代的导演神谷英树同样如此。从神谷英树后来的作品你会发现他是一个喜欢做动作游戏的人，《鬼泣》《红侠乔伊》《猎天使魔女》，这些都是动作游戏中的名作。而且他还是个讨厌恐怖片的人，最初在1代制作小组工作的时候，三上要他看完了30多部恐怖片，差点整个人都抑郁了。然而这样的一个人却带领团队做出了全球销量近500万的《生化危机2》，大获成功。



↑在NDS版《生化危机 死亡寂静》中，你可以在第一人称视角下挥动匕首砍丧尸。

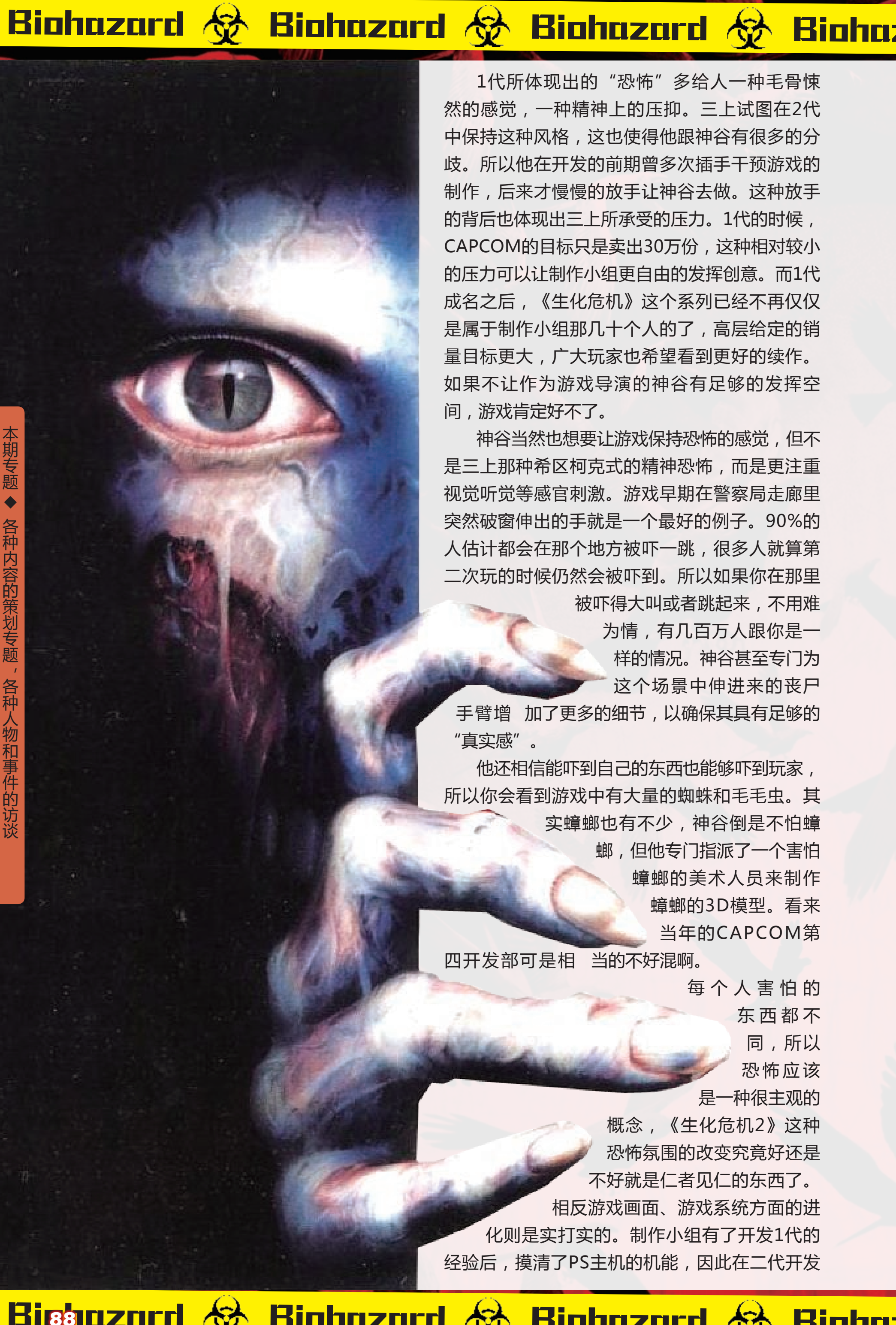


↑正文提到的"我要回家！！！"



↑《生化危机2》，你可以用PSP（通过官方PS模拟器）和Game.com两款掌机玩到，导演：神谷英树。





1代所体现出的“恐怖”多给人一种毛骨悚然的感觉，一种精神上的压抑。三上试图在2代中保持这种风格，这也使得他跟神谷有很多的分歧。所以他在开发的前期曾多次插手干预游戏的制作，后来才慢慢的放手让神谷去做。这种放手的背后也体现出三上所承受的压力。1代的时候，CAPCOM的目标只是卖出30万份，这种相对较小的压力可以让制作小组更自由的发挥创意。而1代成名之后，《生化危机》这个系列已经不再仅仅是属于制作小组那几十个人的了，高层给定的销量目标更大，广大玩家也希望看到更好的续作。如果不让作为游戏导演的神谷有足够的发挥空间，游戏肯定好不了。

神谷当然也想要让游戏保持恐怖的感觉，但不是三上那种希区柯克式的精神恐怖，而是更注重视觉听觉等感官刺激。游戏早期在警察局走廊里突然破窗伸出的手就是一个最好的例子。90%的人估计都会在那个地方被吓一跳，很多人就算第二次玩的时候仍然会被吓到。所以如果你在那里被吓得大叫或者跳起来，不用难为情，有几百万人跟你是一样的情况。神谷甚至专门为这个场景中伸进来的丧尸手臂增加了更多的细节，以确保其具有足够的“真实感”。

他还相信能吓到自己的东西也能够吓到玩家，所以你会看到游戏中有大量的蜘蛛和毛毛虫。其实蟑螂也有不少，神谷倒是不怕蟑螂，但他专门指派了一个害怕蟑螂的美术人员来制作蟑螂的3D模型。看来当年的CAPCOM第四开发部可是相当的不好混啊。

每个人害怕的东西都不同，所以恐怖应该是一种很主观的概念，《生化危机2》这种恐怖氛围的改变究竟好还是不好就是仁者见仁的东西了。

相反游戏画面、游戏系统方面的进化则是实打实的。制作小组有了开发1代的经验后，摸清了PS主机的机能，因此在二代开发



时更加得心应手。最早开发1.5版本时，神谷的想法是利用丧尸数量来制造压迫感。他们设法让10多个丧尸同时出现在屏幕上，而1代时最多也就3、4个而已。后来正式的2代中，虽然同屏丧尸最大数量下降到了7个，但是各种细节得到了提升，画面整体感觉提升了一个档次。

2代的过场动画数量也大幅增加。这一次当然不会再用真人拍摄了，全都改用CG动画，演员只在幕后做动作捕捉。也有的镜头是采用定格动画拍摄人形手办，然后再处理成CG的方法完成。当年正好是CG动画兴起的时候，这种做法相当的讨好玩家，也让游戏更具有电影感。不过游戏配音还是显得有些简单和空洞，因为演员们在配音的时候动画还没做出来。开发时间的紧迫还导致了主要角色之一艾达没有以CG形象示人，里昂篇后期那场重要的生死离别戏也只能用即时演算的多边形来演绎。这一点对玩家们来说是个遗憾，对艾达迷们来说不可原谅，对制作小组嘛，他们倒是很激动，因为那是"游戏业界史上第一幕即时演算多边形吻戏"。真的是业界初吻吗？没人考证。

游戏的系统也是在继承的基础上大幅进化了。游戏继承了特有的主观式操作模式（上下前进后退，左右左转右转），制作小组曾经考虑过更换成更加直观的方式，最后为了保持系列的统一性还是维持了原样。游戏也继承了画面上不显示任何血槽、子弹数量等等状态信息的方式，以体现电影般的画面效果。这种做法在1代中也造成了一些玩家频繁的切换到状态画面查看角色体力的情况，影响了游戏的流畅性。所以2代中加入了走路跛脚的系统，用来提示角色的健康状态，巧妙的解决了问题的同时，又给游戏带来了一些新的玩法。还有，

亚裔的艾达人气似乎高过女主角克莱尔，到了4代艾达人气更是爆表。

↑更多的丧尸和更真实的细节。

本期专题◆各种内容的策划专题，各种人物和事件的访谈

读盘时开门的动画也保留了，不过有一处门打开时这个动画并不仅仅是为了读盘，门后会突然冒出几个丧尸，紧接着就是遭遇战。这个地方配合瞬间加强的背景音乐确实容易吓到人。神谷当时找来《洛克人》系列的制作人稻船敬二让他玩，打到这扇门的时候稻船连手柄都扔了。据说还有CAPCOM的员工测试时惊吓过度，把手柄从主机接口上扯了下来。我倒觉得连带主机一起扯下来的可能性较大，灾难啊！

游戏在剧情上依然采用的是两个角色，两种可能性的讲述方式。很多玩家就会关心当一个主角的故事正在发生的时候，另一个主角在干什么呢？2代就在通关后加入了“里”模式，来讲述同时发生的另一边的故事。这种灵感来自于电影《回到未来2》，但是对于游戏来说，神谷考虑更多的是怎样设计这个“里”模式才好玩，而不是真实。举个例子，当你在通常的“表”模式下选择不带走某样武器，那么“里”模式中另一个主角才有可能得到它。但是一些在“表”模式下已经解锁的门，到了“里”模式中你仍然需要到处找钥匙开锁。毕竟“里”模式也是按照正常模式流程长度设计的，不可能让你太简单的通关。虽然神谷说他还有一些想法来完善这个表里系统，但之后的作品中都没有再使用了，不得不说是一个遗憾。

2代从整体上来说是相当成功的，虽然跟“生化之父”三上真司的想法有不同，但他也承认这是个好游戏，感觉就像是自己的女儿嫁给了一个好丈夫。神谷英树也成功的将三上的“女儿”从一个少量死忠饭丝喜欢的“个性女”，改造成了一个适合大众口味的“万人迷”。为此神谷也是忙到吐血，这里不是比喻，而是真的吐血。他事后马上跑去医院检查，然而却始终不敢去复诊查询结果。充分证明了胆子小的人也能做出好的恐怖游戏。

《生化危机2》1998年正式发售之后，同样一直在往各种主机上移植。这其中还有一个很神奇掌机版本——Game.com版，估计这个拥有网络域名般奇怪名称的掌机本身就没多少人了解。Game.com总共出了不到20款游戏，很快就夭折了，也不知道怎么的CAPCOM会授权给这台掌机移植游戏。感谢Youtube，正是这家网站上玩家上传的演示视频，才让我理解了一台完全没有3D处理能力的黑白掌机要如何移植《生化危机2》。



↑1.5版中的女主角Elza，跟克莱尔还是挺像的。



↑这个Game.com版的2代光看图真没办法让人产生兴趣。

实际上游戏变成了操作里昂的射击游戏，而且玩起来就像是Game&Watch的感觉。但是道具界面和各种场景看得出都是尽可能的忠实于原作，可以说是符合三上的“让少数死忠喜欢”的想法，只是这里的“少数”我指的是“个位数”。

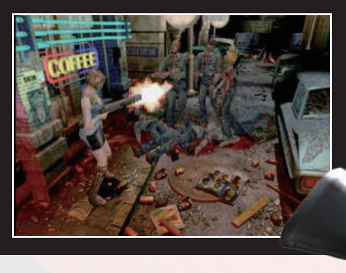
《生化危机2》也有个好玩的地方，也不知道是制作小组的疏忽还是有意为之，这一点估计很多人都不会意识到，可一旦发觉后都会觉得不可思议——整个警察局没有建一个厕所！从楼上到地下，从前廷到后院，连一个类似厕所的地方都没有。之前在里面工作的警员要内急怎么办？也许去附近的餐馆解决，也许强行忍住直到下班，谁知道呢。所以假如警察局里贴着“多干活，少喝水，谁吹口哨打断腿！”之类的标语，那真是一点也不奇怪。我先去趟厕所……

很搞不懂CAPCOM的人事变动，神谷英树在2代的出色表现没能让他继续呆在导演的位置上。也许是三上真司想让游戏回归到1代的恐怖风格，然而这一次他仍然是以制作人的身份从大局上监督，没能亲自担任导演的工作。真正在第一线执



↑《生化危机3 最终逃脱》。你可以用PSP（通过官方PS模拟器）玩到，导演：青山和弘。

↑我们现在熟悉的雇佣兵模式很多是从3代借鉴过去的。



←《生化危机3》画面加强的同时，吉尔有八套衣服可更换也是3代一大亮点。

导的是另一个参与过前两作制作的员工青山和弘。用平庸来形容青山并不为过，特别是拿他跟三上和神谷来比较的时候。3代的导演职位大概是他游戏职业生涯中最高的成就了。

3代的丧尸和其他怪物能力又有加强，种类也更多。但在这个“怪物动物园”般的游戏中，制作小组把重点放在了Nemesis这个怪物上，我们通常根据日版翻译成“追踪者”。这个从游戏一开始就出现的BOSS级怪物将对主角吉尔紧追不舍，从而让玩家产生一种“被猎杀”的恐怖感。三上是这么描述追踪者的：“他一直都在看着你。他一直都在你附近，而你对他的位置却一无所知。他非常可怕、速度极快。不管你到哪他都能找到你，最糟糕的是他还能使用火箭发射器。”为了应对高难度的敌人，你操作的角色可以做出紧急回避之类的动作，也可以180度转身了。特别是180度转身，对于生化这种操作方式来说非常实用。所以在3代之后的作品，包括各种重制版都加入了这个转身系统。

三上一直强调的是恐怖感，但他认为《生化危

雇佣兵和部队的概念在家用机版新作《生化危机浣熊市行动》中继续强化，这次玩家将扮演敌兵，目标是干掉里昂。


脱离CAPCOM之后的冈本吉起。

机》系列的恐怖感一直在下降，所以三代中让最终BOSS陪你打完全程，时不时出来吓唬你的做法很可能就是三上的想法。记得他在评论2代中类似的角色“暴君”时，就表示过对神谷品味的不理解，“为什么要投放6个暴君而不是1个？为什么要用过场动画事先告诉玩家暴君来了？”现在3代中的追踪者算是合了他的意了。

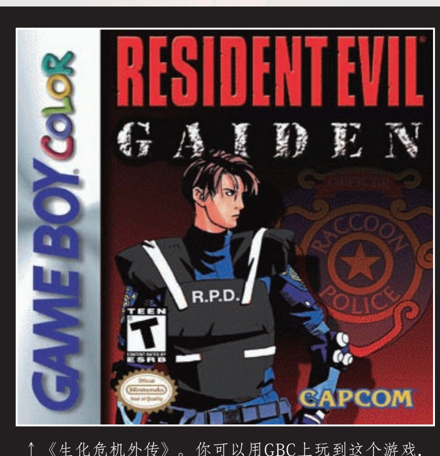
不像前两作，3代只有吉尔一个主角选择。双主角表示你至少可以通关两次才能看到游戏提供的所有内容，单主角那岂不是一次就搞定了？为了解决这个问题，游戏加入了分支选项，在特定的时刻根据你的选项，游戏将朝着不同的方向发展。另外，通关一次后游戏会提供一名系列重要角色的去向等重要剧情。总共有8名角色意味着收集齐至少要通关8次。一开始都不打算写故事的三上大概不会想到他们可以靠一点点剧情来吸引玩家一遍遍的重打3代吧。

3代的另一个创新，就是“佣兵模式”。这是如今3DS上《生化危机 雇佣兵3D》的雏形，虽然操作方式和游戏目的不一样，但是在其他的设定方面都非常相似。比如不同的角色有不同的武器配备，任务时间有限但有办法增加时间等等。

玩过3代的人都知道，游戏前期是跟2代有紧密联系了。在故事发生时间的设定上，吉尔到达警察局的时间比2代的里昂和克莱尔还要早。所以3代里的警察局应该是个什么样子？如何制作才不会跟2代的设定发生冲突？为此，当时开发过2代的导演神谷以及所有的策划人每个月都要和3代的制作班子开一次会，以避免错误的发生。

鉴于3代的故事开始时间比2代要还早一天，所以按照三上的想法，这个游戏应该是被称作1.9版。但到了最后阶段，还是被正式命名为“3代”。对此三上一直都是耿耿于怀，在他看来，2代都不能叫“2代”，后来的《生化危机 代号维罗妮卡》才有资格叫做“2代”。这就很奇怪了，如果“生化之父”对这些问题都无法掌控的话，那到底是谁在掌控呢？很显然，有一个比三上职位更高的人在监管着整个《生化危机》项目，这个人就是冈本吉起。

冈本吉起最早在CAPCOM是负责街机事业



↑《生化危机外传》。你可以用GBC上玩到这个游戏，设计：Tim Hull。



←GBC的1代画面还原程度很高，可惜整体就不行了。

→外传的战斗画面，当中间的滑动条移动到指定范围时按键就能打中丧尸。

的，代表作有著名的《快打旋风》和《街头霸王2》。后来人事变动，他成为CAPCOM的专务（仅次于副社长的职位），后来还成为子公司Flagship的负责人，所以他也要开始负责家用机游戏的开发管理工作。当他看到最早的《生化危机》时，很不满意。他提出了很多建设性的修改意见，比如人物瞄准的方式、增加存档用的色带数量等等。2代的时候，三上有意将整个故事完结，又是冈本的建议让剧本变得更加的开放，给续作留下了后路。他还巧妙让三上意识到1.5版的失败之处，而不是简单的命令重做2代。1.9版变3代也是他促成了，目的在于让这个系列的前三部主要作品都出在PS上，给人一种整体的印象。

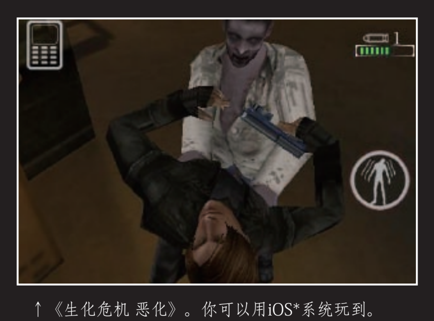
这样一来就很清楚了，冈本吉起一直在用他温和的理念来中和三上真司那种极端的做法，最大限度的让游戏适合更多的人群。《生化危机》系列有如此高的人气，幕后的冈本功不可没。或许我们也可以称冈本吉起为“生化干爹”，而且是比亲爹更有势力的。

PSP模拟PS的机能，我们可以在掌机上轻松的享受《生化危机系列》的前三作，当然还有NDS上的1代重制版。这都得益于这两者的机能都足够强大，让模拟或者移植的PS游戏能够很好的还原原作的风味。假若掌机的机能不够呢？关于这个问题其实并不用分析论证，因为有现成的答案。早在3代还在开发的时候，CAPCOM就已经在和英国的一家叫做HotGen的公司合作试图将1代移植到GBC上了。结果当然是失败，这个游戏最后并没有发售。

然而几年后，CAPCOM卷土重来。这一次他们的目标是专门为GBC量身定做一款《生化危机》，而且依然是找了一家英国游戏公司来开发，这家公司叫做M4。这一次游戏顺利的完成了，取名叫《生化危机外传》。然而游戏的玩法跟正统系列完全不同，人物和场景都是2D的，视角也是固定的俯视角度。而遭遇敌人则更像是RPG，因为要切换战斗画面。战斗方式也很简单，就是考察你的眼手协调能力。这些其实都不能算是缺点，按照GBC的游戏标准来说这些画面和战斗都可以接受。然而缺乏恐怖感、毫无探索的乐趣、几乎没有解谜成分等等这些与原作精髓的完全脱节，估计才是导致这个游戏评价极低的缘故。CAPCOM甚至在美国市场上采用了所谓的“有限的发售”策略，只发售很少量的卡带，免得卖不出去浪费做卡带的钱。

从这个游戏的职员列表中可以看到三上真司是“顾问”，加藤弘喜也就是《生化危机 代号维罗妮卡》的导演负责“剧本”。尽管有两个重量级人物参与了制作，但是CAPCOM最后还是让正统系列跟这款游戏划清了界限，游戏中的剧情跟之后的任何游戏都没有关联。而负责制作的英国公司M4，在这之后也关门大吉了。改做杯子去吧。

移植机能不够，完全原创又不靠谱。《生化危机 死亡寂静》之后，主流掌机似乎就跟这个系列



↑《生化危机 恶化》。你可以用iOS*系统玩到。
注：iPhone、iPad、iPod touch等设备都是iOS系统。

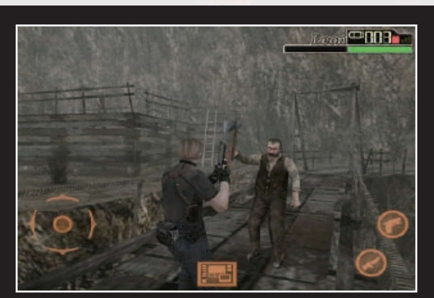


↑《生化危机4 移动版》。你可以用iOS*系统玩到。

绝缘了。但是《生化危机》题材的手机游戏倒是差不多一年一作，很明显是因为手机游戏的开发观念以及游戏发布形式跟传统掌机有着很大的不同。终于，iPhone、iPad等一系列使用iOS系统的平台出现了，这种带着手机血统的“掌机”平台结合了两者的优势，加上苹果的强大号召力，CAPCOM开始再次尝试让《生化危机》系列出现掌机上，或者说iOS上。

第一次尝试是在2009年拿《生化危机 恶化》这部CG电影开刀，别被图标糊弄了，卡莱尔并没有出现在游戏中。他们把《生化危机4》的操作方式简化一下，再用触摸屏上的虚拟按钮来控制人物。就这样，里昂开始了他在iOS上的第一场演出。实际上这个游戏1年前已经在诺基亚的N-Gage和一些日本手机上出现了，iOS版只能算是移植。至于的质量嘛，你知道iOS游戏大概都是怎么回事。

既然iOS上可以实现《生化危机4》的操作，那么《生化危机4》本身被移植也就是迟早的事。《恶化》iOS版出现的几个月后，4代的iOS版就毫无征兆的出现在苹果的App商店里。这大概是一次错误的上传，很快游戏被删除掉，到后来才正式的高调登场。



↑虚拟按键是iOS设备移植传统游戏的常用手段，非常讨厌。

←《生化危机 雇佣兵3D》。可以用3DS玩到。导演：井上和久（代表作《极魔界村改》）

说起原版的《生化危机4》，很多人认为是系列之最，比1代更具划时代的意义。三上真司再一次向世人展示了他独树一帜的极端风格，首先他极力促成了CAPCOM跟任天堂的合作，让4代成为GC独占游戏；接着他在游戏开发进度接近一半的时候，再次叫停，让整个项目又回到起点重新开始。不是一次，而是两次！直到最后，三上又返回到制作的第一线担任导演。先后两次的重新开发，才让4代最终转型成现在的过肩视角第三人称射击游戏的模样。没有了丧尸，只有疯子一样的村民和僧侣，手榴弹都炸不死的大汉拿着电锯，眼睛和嘴被缝上的双爪男突然向你冲过来……

4代终于让《生化危机》系列重生，也给业界定下了“第三人称射击游戏”的新标准。往各个主机上的移植很快开始，很显然三上之前向大家保证的“GC独占”被CAPCOM无视了。这最终导致了三上离开了CAPCOM，当然，也最终“导致”了iOS上能出现《生化危机4》。

iOS版的4代是个缩水的移植版，这里的缩水不仅仅是指的画面，事实上由于iPhone的图像性能不错，画面还是可以接受的。游戏的流程被分割为22个章节，这就相当于变成了关卡制，整个过程不再是流畅的。操作上跟《生化危机 恶化》没有太大的区别。总而言之，iOS版的4代依然是以手机游戏标准制作的，所以不推荐大家以“玩iOS版《生化危机4》”为理由去买iPhone4、iPod touch4、iPad2……

《生化危机4》的影响一直在继续，正统的5代不用说，最新《生化危机 雇佣兵3D》和同样是正统的《生化危机 启示录》也都4代的味道。一个是把迷你游戏“雇佣兵模式”加强后单独拿出来



↑《生化危机 雇佣兵VS》。你可以用苹果的iOS系统设备上玩到。

卖，一个是讲述4代和5代之间故事的完整作品。还有差点忘了，那就是iOS上的《雇佣兵VS》，一种从5代中借鉴过来的雇佣兵模式下的对战游戏。《雇佣兵VS》已经在今年4月出现在App商店，《生化危机 雇佣兵3D》等这期新迷上市的时候也已经发售了，《生化危机 启示录》目前还不知道具体的发售时间。最后还有一个——《生化危机携带版》，官方曾宣布过要给PSP制作的原创游戏，但已经好几年没消息了。也许取消开发了，也许会转向NGP，答案现在我们无从得知。

这些游戏就是现阶段我们能在掌机上玩到或者很快就要玩到或者有可能玩不到的《生化危机》系列游戏了。一直以来这个追求高品质的系列都是在最顶尖的家用机上开发，但是如今掌机发展的势头如此的迅猛，肯定也能适应越来越多《生化危机》系列作品。



↑《生化危机 启示录》。你在不久的将来可以用3DS玩到，导演：中西晃史（代表作《忍道》《生化危机5》）。

老厂“新”作 iOS传统游戏 32个

特别专题

如今是苹果的天下，iPhone保持每年一代的更新速度，iPad也差不多。新机型提高机能这点不错，悲剧的是对应高版本机器的程序不能向下兼容，比如iPhone4/3GS的一部分游戏不能运行在其他版本的iPhone上。iPad也是这种情况，或者有些2代的程序运行在1代上会拖慢。

根据mobclix网站的统计，截至5月21日苹果网络程序商店App Store上共有412873个应用程序，其中游戏有69671个，占总数的16.9%。看到了吧，iPhone诞生4年产生了7万个游戏！这么多游戏，你想都试一遍是不可能的。假设平均每天可以试玩7个，需要1万天全部试完，也就是27年。显然这是不可完成的任务。因为这27年每天都会增加新程序，按照现在的速度27年还会增加几十万个游戏，于是对咱们来说，大多数iOS游戏只能看一眼介绍，根本没有可能玩。

小编某纹有幸在2007年一代首发期间就玩到了iPhone，两年后自己搞了台iPod Touch2，两年后又搞了台iPad（当然咱主要是看电子书）。玩过小鸟，也玩过僵尸，有时候也和开发iPhone游戏的朋友瞎胡扯，但关注最多的还是传统游戏厂商的iPhone游戏。眼看着最近五凤（iPhone5）的传闻越来越多，干脆本期做专题，和大家一起看看iOS上的“传统”游戏。　　文/剑纹

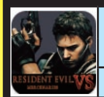
iOS：就像WindowsXP可以安装在不同的PC兼容机上，然后使用相同的软件，iOS是苹果公司研发的操作系统，用在自己的iPhone、iTouch、iPad这些机器上，保证了软件的兼容性。

资料条右侧说明：
★数：推荐度，越多越值得推荐。
MB数：游戏容量。　　时间：游戏的最后更新时间。

注：由于iPhone和iPad同一个游戏的容量可能不同，文中游戏容量并未标出所有版本，仅供参考。游戏的最后更新时间并非固定，以App Store中的实时时间为准。

CAPCOM

以前人称“天尊”，现在叫“卡婊”…… 老卡的iOS游戏都是些本社的同名大作，但基本都变了样。



生化危机 雇佣兵VS.

Resident Evil Mercenaries VS.

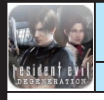
★★
25.9MB
2011.4.13

Capcom公司说这是他们的第一个多人在线iOS游戏，支持2对2联网组对战。操作方式是虚拟手柄，系统类似3DS的《生化危机 雇佣兵3D》，没有故事模式，以对战为主，目标是获得高分。游戏包括积分模式、单人对战和金币射击（Coin Shooter）模式。游戏的画面还可以，只是内容较少，玩起来死气沉沉的。

包含生化危机系列中的克里斯、吉尔和威斯克这3个角色，每人若干武器，还有码头、要塞和城堡三个场地。



↑画面和内容和3DS的“雇佣兵3D”没法比，虚拟手柄的操作也不给力。



生化危机 恶化

Resident Evil: Degeneration

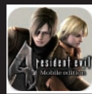
★★
13.6MB
2009.7.9

这个游戏比较老了。2009年Capcom推出同名CG电影，这是根据电影改编的游戏。现在来看，本作更大的作用是宣传。游戏使用了3D引擎，不过画面相当粗糙。操作方式还是虚拟手柄，远距离用枪射击，近身用刀砍。类似《生化危机4》的第三人称玩法，但内容上完全不能比。

游戏介绍说：“探索Harvardville机场，干掉大量僵尸敌人，解开迷题，解救幸存者。”实际玩起来并不是很有趣，起码操作很不爽。



↑什么是虚拟手柄？左下角挡住里昂的十字键，右边三个大号按键图标就是了。



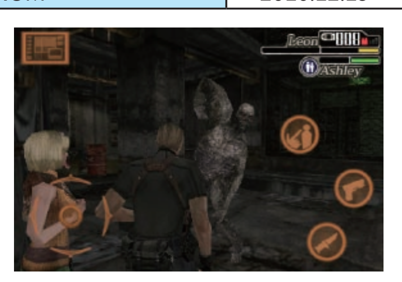
生化危机4：白金版

Resident Evil 4: PLATINUM

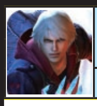
★★☆
77.5MB
2010.12.19

和上面的生化类似，本作打着《生化危机4》的牌子，玩家控制里昂打僵尸。本作的故事模式不长，内容是家用机上《生化危机4》的一小部分，当然大幅缩水，各方面都有削弱，比如使用了家用机静止的截图画面当过场介绍，场地和僵尸数量也都不一样等等。只是外表有一点《生化危机4》的样子而已。

故事模式，金币模式，除此之外本作还增加了一个“历史模式”，里面介绍了生化危机系列从1代到4代的故事，只是内容非常少（几行字），糊弄人的做法。



↑Capcom在iOS上推出的这几个生化没有一个好玩的，作用是吸引轻度游戏玩家。



鬼泣4 refrain

Devil May Cry 4 refrain

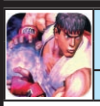
★★★ | 155MB | 2011.3.24

和《生化危机4：白金版》一样处理的缩水版鬼泣。本来是一个讲究技巧的快速动作游戏，改用屏幕虚拟手柄后，按键和出招自然就没有精确度可言了。随便玩玩还可以。游戏制作还算华丽，动作和场景来自《鬼泣4》，过场同样用家用机版的截图代替。这种“移植”的意义说白了还是宣传，一旦你感兴趣会考虑买家用机版本的。

刀剑并用的爽快动作游戏，还可以用魔手“Devil Bringer”抓敌人。有10关和8个BOSS战，通过收集红魂升级招式。



↑很典型的轻松游戏，用屏幕虚拟手柄发招准确性不行，所以游戏设计就不用考虑动作技巧了。



超级街头霸王IV

STREET FIGHTER IV

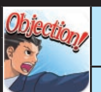
★★★★ | 380MB | 2011.3.23

相比前面几个坑爹的《生化危机》，这个苹果版《超级街头霸王IV》还算厚道。游戏虽然还是用虚拟手柄出招，但系统经过了简化，必杀技更是直接点一下屏幕就可以发出，打起来相当流畅。最主要的是游戏内容。本作内容丰富，甚至有录制每一场格斗的回放功能。通过版本升级，CAPCOM不断增加新内容，比如角色。

目前的版本包换14个街霸角色，11个场景，4个不同的难度。Focus Attacks、超必杀等各种系统很完善。没3DS可以先用苹果版本解馋。



↑游戏菜单很华丽吧？！本作是Capcom卖座iOS游戏，续作已经公布，叫“街头霸王 Volt”。



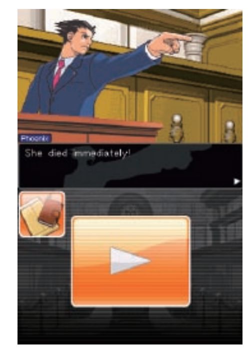
逆转裁判

Phoenix Wright

★★☆ | 91.7MB | 2011.2.22

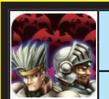
这个游戏大家老熟悉了，玩NDS的没人不知道吧？最近有日本导演说想把本作拍成真人电影，这个导演就是大名鼎鼎的三池崇史（不知道他的请到百度谷歌一下），某纹相当期待啊。iOS版的《逆转裁判》不算坑爹，是NDS版1代的完全移植，包括完整的章节，而且分为上下屏，不明真相的可能还以为是NDS模拟器。

NDS版1代的移植作，包含5个章节。玩法就不用多说了吧。英文版《逆转裁判》叫Phoenix Wright，其实这是成步堂龙一的英文名。





↑为什么画面是NDS的？不，这就是iOS版画面。



魔界村 黄金骑士 系列

GHOSTS'N GOBLINS GOLD KNIGHTS I&II

★★★

12.5MB

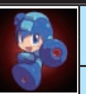
2011.1.11

作为游戏史上难度最高的游戏之一，《魔界村》终于推出iOS版本，也就是这个黄金武士。本作并不是老游戏的简单移植，而是画面3D、双主角的加强版本。目前已经推出了两作，分别是“黄金骑士I”和“黄金骑士II”。不过两作的区别不是很大，改为模拟手柄后，游戏的难度也进行了下调，大概是《魔界村》系列中难度最低的。

一代的两个角色是Arthur和Lancelot，二代把后者改为Perceval，他的前冲技能很强大，用惯了不想换人。



↑粗看画面还可以，比PSP的《极魔界村》要差一些。游戏难度不高，主要难在操作上了……



洛克人2

Mega Man II

★★☆

38MB

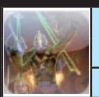
2010.9.8

经典的洛克人2代，老一些的玩家大概对FC版还有印象吧？！可以用本作来怀旧。不过么，还是操作问题，Capcom的这么多不错的动作游戏在没有真实按键的触摸屏上控制，绝对是糟蹋了。本作的游戏画面是方形，而且不全屏，周围的画面用掌机界面补充，看起来就像在玩有按键的掌机游戏。

经典的FC老游戏复刻，包含14个关卡，8个BOSS。画面没有加强，用掌机似的手柄边框来当操作界面。



↑给画面周围加上边框，很有感觉是吧？如果现在苹果推出有手柄按键的掌机版iPhone，肯定受欢迎。



黑暗虚无Zero

Dark Void Zero

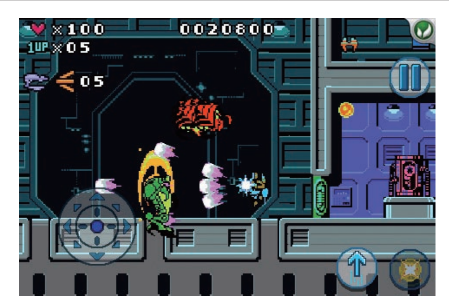
★★☆

14.7MB

2010.5.4

其实这个游戏有NDS版，只是DSiWare没破解，一般人不知道（小编也没玩过DSiWare版……）。去年家用机版的《黑暗虚无》新作不给力，同时推出的DSiWARE版相当于怀旧，后来移植到iOS上。画面是复古的8bit，控制方式还是杯具的虚拟手柄。其实原作是20多年前的游戏，如果能重做2D玩法的新作就爽了。

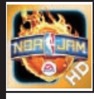
老游戏复刻，游戏共有3个关卡，5种武器可以用。Gamespot网站说操作没什么问题，不信你可以试试。



↑对老玩家来说，这种画面很让人感动。玩不到DSiWare版本的可以试试本作。

EA

游戏老厂EA有很多烂游戏，也有不少精品。EA在iOS平台混得不错，推出了不少很厚道的游戏。



NBA JAM

NBA JAM

★★★☆ | 249MB | 2011.4.21

很早以前有SFC版，今年EA推出了新作，居然只有Wii版和苹果iOS版本。本作动作个性鲜明——跳得高！游戏画面具有独特的华丽感，NBA球采用夸张的真人脸孔进行了特殊处理，效果可爱又搞笑。游戏操作简单好玩，玩腻了模拟真实的NBA游戏，也该换个口味了。某纹推荐本作。

包含了所有30支NBA球队和著名的NBA球星。游戏有3个模式，快速游戏、经典比赛和多人游戏。操作优化的还算不错。



↑大头模式，右下的文字是宣传语：条得高，飞到顶，来个怪物大灌篮。



极品飞车 换档

Need for Speed Shift

★★★★ | 207MB | 2010.11.30

骨灰级赛车游戏极品飞车系列大家都很熟悉，如今还保持每年都有新作推出。iOS上有好几部作品，比如“热力追踪”和“换档”。赛车游戏在苹果机器上的控制方式比动作过关游戏好一些，甚至有人很喜欢这种一边玩一边晃动身体的体感操作方式。另外就是iPad版更爽，主机大，握着更有方向盘的感觉。

游戏共收录了28辆汽车，18条赛道。游戏系统包括升级、自定车辆；游戏模式有快速赛车和职业模式。另外支持Wifi和蓝牙联机。



↑本作很受欢迎，很多人的苹果机器里有这个游戏。EA能把NFS系列坚持这么多年也不容易了。



摇滚乐队

ROCK BAND Reloaded

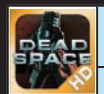
★★☆ | 153MB | 2010.12.2

《吉他英雄》的变种，虽然在《摇滚乐队》中玩家可以演奏多个乐器，但玩法没什么变化。iOS版当然不能和家用机版相比，各方面都有缩水。点击屏幕的操作说不上不好，但跟家用机的手柄相比并不算好玩，更别说和乐器周边相比了。不过听听歌还是好的。另外就是没什么难度，很适合手机游戏玩家。

目前的版本有35首歌曲，4种乐器的玩法（吉他、贝斯、鼓和模拟音效）。世界巡演模式有6个城市和36个任务可以玩。



↑《吉他英雄》和《摇滚乐队》在欧美火爆了几年，如今已经快死了。尤其是前者。



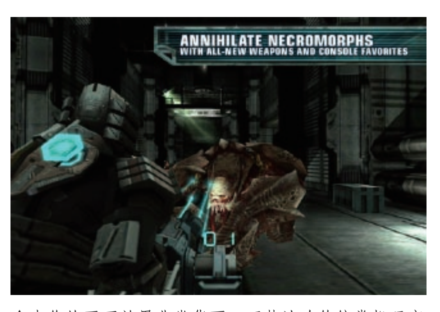
死亡空间

Dead Space

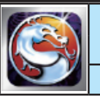
★★★★☆
422MB
2011.3.22

这个游戏记得前几期提到过，是某纹强烈推荐的iOS游戏。EA目前当家大作的《死亡空间》在很多地方有独到之处，一代的基础就很不错，二代更上一层楼，将外太空恐怖气氛推向了新高潮。iOS版的操作是模拟手柄，不过优化的很好。画面美工和光影效果是大亮点，可以说本作将iOS游戏的画面水平提高了一个档次。

故事模式从家用机版修改而来，幸存模式包括4个地图，还有“5分钟”模式可以挑战。推荐iPad版本。



↑本作的画面效果非常华丽，不禁让咱传统掌机玩家羡慕嫉妒恨，同时期待EA能开发个PS Vita版。



终极真人快打3

Ultimate Mortal Kombat 3

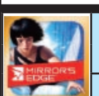
★★★
195MB
2011.2.10

最近几年真人快打系列的推出速度渐缓，不过也有新作，比如刚发售不久的《真人快打9》。其实以PSP的机能完全可以开发，大不了用复古的那种真人扫描形式嘛，可惜这代掌机上没有任何真人快打。个人认为是掌机平台的审核制度阻止了这个游戏，而苹果的iOS平台的限制就低了很多，所以才有这种素质不错的真人快打游戏。

十多个经典角色，包括蝎子、绝对零度等；多人对战模式；支持虚拟手柄自定义按键功能，尽可能的让操作好了一些。



↑话说这3D人物做的真不错。不过真人快打是重口味的游戏，小孩子不要碰哦。



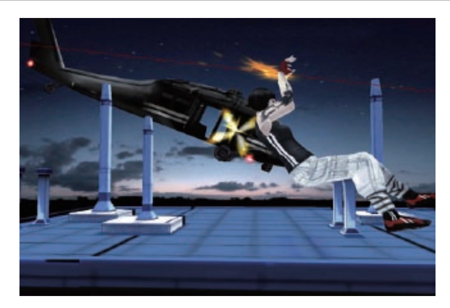
镜之边缘

Mirror's Edge

★★★
123MB
2010.12.10

前两年EA推出的原创新作，获得了很高的评价。因为本作是一款结合了酷跑和打斗要素的华丽动作游戏，家用机版是主视角游戏，而iOS版变成了第三人称。除了视角的改变，iOS版把家用机原版各要素还原的都不错，游戏方面更加突出酷跑元素，而且还设计了比赛跑道，可以和朋友分屏对战。

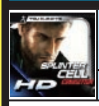
单人模式有14个关卡，需要快速干掉敌人，目标是一直跑到这些关卡的尽头。游戏画面清新漂亮，操作简单，要求不高。



↑正常游戏时人物的比例很小，向前跑动，场景效果比较华丽。

GAMELOFT

喜欢“Cosplay”的GameLoft，“复刻”了很多其他公司的大作，无视它们吧。咱们看看“原创”的。



分裂细胞 Conviction

Splinter Cell Conviction

★★★☆ | 522MB | 2010.8.5

UBI公司的当家大作，号称媲美MGS的间谍潜入游戏。鉴于UBI和Gameloft的关系，手机版当然由Gameloft开发。游戏的素质不错，画面非常华丽，音效逼真又好听，操作也算合格。当然，手机平台的游戏难度不高，很明显这是照顾手机游戏玩家进行的妥协。

包含11个关卡， 8个不同的场地，从欧洲岛国马尔他到美国总统府白宫。从背后“推倒”敌人依然是游戏的主要玩法。



↑游戏画面很漂亮，打斗场景挺有感觉。如果有真实按键就更爽了。

沥青都市6

Asphalt 6: Adrenaline

★★★☆ | 505MB | 2011.4.5

本系列是Gameloft公司的原创老品牌，已经维持了很多年，甚至在NDS上推出过作品（翔武买了正版），可惜后来就不在掌机上开发新作了。6代是最新作，素质没得说。不断增加内容，所以游戏模式和各种内容都很丰富。画面是目前iOS游戏的顶级水平，并且对iPad2有一些优化。推荐给喜欢赛车游戏的玩家。

42辆各种名车（包括摩托车），11个不同的赛事和55个事件，街道场地有洛杉矶、东京、巴哈马等。在线模式支持6人对战。



↑在掌上平台玩到这种画面效果的赛车游戏真是一种享受啊。

刺客信条

Assassin's Creed Altaïr's Chronicles

★★★☆ | 161MB | 2010.8.2

iOS版《刺客信条》看着很眼熟？没错，这是2008年NDS版的复刻。由于iPhone/iPad的机能很强，iOS版大幅强化了画面和音效，游戏长度也得到完善，大概6—10个小时才能通关。虽然虚拟手柄的操作不太给力，但游戏对操作优化还不错，比较容易适应。游戏中的一些小游戏也很有意思。

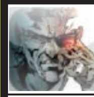
强化了画面效果，音效也让人满意，操作没什么手感，但是很简单。6种武器可以使用，还有收集道具升级系统。一些小游戏增加额外的乐趣。



↑本作玩的是暗杀，和敌人进行正面冲突的难度比较大，不得已为之。

KONAMI

在iOS上推出了一些经典游戏，但基本上都是应付的态度，游戏缩水严重。有些游戏改版后并不太好玩。



合金装备 触摸

METAL GEAR SOLID TOUCH

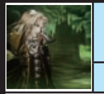
★★★ | 249MB | 2010.11.11

这是KONAMI早期的iOS游戏。最初公布的时候没说是iOS版，让很多人误以为是4代移植到Xbox360。之后进行了大力宣传，甚至MGS之父小岛秀夫都亲自出来做宣传。游戏和MGS原版的玩法完全不同，变成了MGS题材的触摸射击游戏，控制准星的移动，还可以边躲避边射击。

场景画面来自MGS4，包含了5大区域20个场景。游戏中有一些MGS资料可以看，还有50张原创壁纸可以用。



↑其实这种简单小游戏还好，只是打着MGS的旗号让很多老玩家不爽罢了。



恶魔城Puzzle

Castlevania Puzzle: Encore of the Night

★★ | 22.7MB | 2010.8.23

国内的恶魔城fans很多，所以提一下这个游戏。本作可不是正统的恶魔城，而是披着“恶魔城”的方块游戏……可见Konami多会投机取巧。游戏就是普通的下落方块游戏，一点新意都没有，音效和画面用到了一些恶魔城的要素，就叫恶魔城Puzzle了。不推荐。Konami的另一个大作《寂静岭》iOS版同样坑爹。

下落方块消除类游戏，宣传说故事模式可以玩20个小时，收集一百来个物品。现在好游戏这么多，谁这么无聊啊。



↑恶魔城Puzzle游戏，如果能做成《迷题任务》那种类型就好了。



沉默狙击手

SILENT SCOPE

★★★ | 126MB | 2009.6.17

一款经典的街机游戏，记得以前出过GBA版游戏，当然效果肯定不如iOS版了。本作街机原版的玩法是光枪射击，主要是玩狙击枪。这种游戏移植到iOS上很和谐，因为点击屏幕发射子弹感觉还不错（当然不能和枪比）。操作看似简单，但掌握不好攻击的位置和时机照样很容易GAMEOVER。

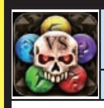
狙击手保护的最高目标是大总统，本作有9个关卡和两个游戏模式：街机模式和训练模式。街机模式又有三个玩法，训练模式有三个特殊场地。



↑用触摸屏玩狙击枪游戏比用虚拟手柄玩动作游戏好一些？大概吧。

Namco

也在尝试推出iOS游戏，总体来说质量一般，但不乏经典游戏。最值得推荐的是《迷题任务2》。



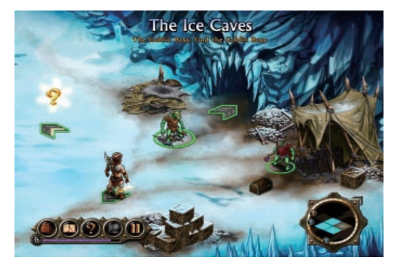
迷题任务2

Puzzle Quest 2

★★★★
576MB
2011.4.26

除了iOS版本，本作还有PC版和掌机版。虽然不能说是特别有名的大作，本系列也有不少粉丝。游戏将PUZ玩法和美式RPG融合，在经历了“编年史”的堕落之后，二代回归宝石迷情的玩法，而RPG成分还是一如既往的纯正。本作就是走地图的美式RPG，战斗是PUZ，说简单也简单，但可研究的地方很多。

打法时间的好游戏，内容异常丰富。玩法虽简单，但游戏整体有深度。如果你没玩过，首先试试这游戏吧。某纹强烈推荐。



↑大地图移动，收集道具或引发剧情。遇敌后进入PUZ模式的战斗画面。经典的RPG系统。

时空危机2

Time Crisis 2nd Strike

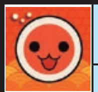
★★★
188MB
2011.3.3

经典的街机光枪游戏移植到iOS平台，并且1，2代都有。本作的玩法是光枪轨迹射击，用枪射击敌人，同时用脚踩踏板进行躲避到障碍物后的动作。所以游戏的难度不低，光靠射击硬拼是不行的，必须合理躲避。虽然不如街机光枪爽，iOS版用点击屏幕当射击还算舒适，上手较难，游戏系统有深度。

有10个关卡，游戏模式也比较丰富，有时间模式，分数模式，任务模式等。除此之外，游戏还设置了成就让玩家挑战。



↑显然NBGI认为光枪游戏适合触摸屏，所以把1，2两代都移植到iOS上来了。



太鼓达人

太鼓の達人

★★★
11.2MB
2010.6.1

这个游戏无需介绍吧？曾经风靡一时的游戏，街机版咱们国内到处都是，NDS和PSP上都有作品，PSP上还有新作要出。iOS版的玩法是触摸，类似NDS版，但画面更华丽一些。不过和NDS版比，iOS版的玩法不是很多，那些收集要素也没了。而且为了照顾轻度玩家，游戏的难度也较低。

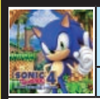
大幅强化了画面效果，音效也让人满意，操作很舒服。6种武器可以使用，还有收集道具升级系统。一些小游戏增加额外的乐趣。



↑太鼓达人的玩法没有什么不同，只不过iOS版难度偏低而已。

SEGA

SEGA在iOS上推出了大量“模拟器”游戏，模拟的是世嘉五代MD，希望以此榨取剩余价值。



索尼克4 第一章

METAL GEAR SOLID TOUCH

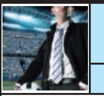
★★☆
89.5MB
2011.1.19

正统的索尼克4代换了个方式，跟手机游戏似的按照章节推出，2010年推出了“第一章”。有意思的是本章有家用机版本（网络下载，XBLA，PSN那种），PSP和NDS上没有，掌上平台给了iPhone。更有意思的是，iPhone版最先推出，2010年10月7日，家用机版12日才推出。可惜“第一章”之后就没消息了。

包括4个关卡，7个场地。游戏继承了MD版前作的风格，特殊场地中收集7个Chaos Emeralds开启超级索尼克模式。



↑如今索尼克系列还在努力，但已经没有可能重现早期的辉煌了。



足球经理 掌上版2011

Football Manager Handheld 2011

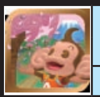
★★★
246MB
2011.6.3

世嘉代理发行，Sports Interactive公司开发，号称世界第一的足球经理游戏。游戏中有数十个国家的数十个联赛，上千家俱乐部，几万个球员（具体数字咱数不清……）。玩家玩的就是组建自己的队伍，经营俱乐部，驰骋世界足坛。这种模拟类足球游戏比的是数据库，所以积累到2011版已经很丰富了。

2011版有不少人性化改进，比如节目和选项的形式，职业模式中可以管理多个国家的球队，游戏中的教程比较详细。



↑世嘉的足球经理系列入门较难，同时这类游戏都会有一批死忠。



超级猴子球2

Super Monkey Ball 2

★★★
93.1MB
2010.6.15

世嘉在iPhone初期推出的游戏，后来同样在3DS初期推出，目前已经有两部作品。系统上2代和1代没有什么区别，用体感和触摸屏控制踩在球里的猴子，让他们在限时内走过关卡，收集足够多的香蕉。2代最大的进化是增加了多人模式，还有一堆小游戏可以玩，包括猴子保龄球，猴子高尔夫等。

2代有4个可选角色，115个以上的关卡。整体难度不低，由于操作的问题，有时候很容易让人“摔手柄”。



↑猴子球需要变化，于是类似猴子高尔夫这种小游戏慢慢出现了。

其他 The Others

前面按照游戏公司分类，选取了部分iOS上的“传统”游戏，不知道有没有合你胃口的。由于篇幅问题，其实每个公司还有很多游戏没有提到，这个没办法，只能以后找机会再说了。最后再介绍几个iOS游戏，这几个都是小编本人玩的比较多的，作为特殊推荐吧。



↑除了本期介绍的传统游戏的iOS版（部分），其实iOS上还有很多不错的原创传统游戏。

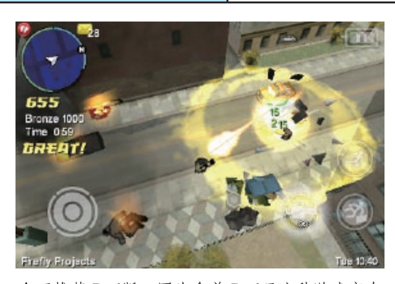
GTA 唐人街战争

Grand Theft Auto：Chinatown Wars

Rockstar
232MB
2010.3.28

《GTA唐人街战争》最初是NDS游戏，后来才移植到PSP和iOS上。iOS版本推荐iPad版，可以感受一下大屏幕上的唐人街战争。游戏操作还是用模拟手柄，不过本作最初是给NDS量身定做的GTA游戏，基本是2D玩法，又有一些触摸要素，不太讲究动作性，所以在iPad上这么玩并没有太大问题。

如果是GTA3，4那种系统，用触摸操作可就瞎了。好在是平面玩法。游戏的各方面都很不错，适合没事拿出来玩一会儿。



↑不推荐iPad版，因为拿着iPad玩这种游戏实在是太累了。



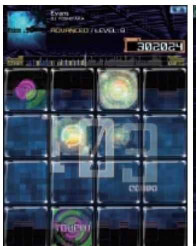
乐动魔方

jubeat plus

Konami
346MB
2011.3.1

这个游戏是本人强烈推荐的iPad游戏。本作来自街机游戏的移植，街机框体特别有爱，屏幕是一个科技感十足的立方体。iPad版还原了街机版，屏幕够大，画面华丽这些都是不可或缺的，而且用到了多点触摸玩法。如果说不完美的地方，也就是音效了，毕竟iPad的小喇叭没办法和街机比。

游戏用更新的方式增加歌曲，国内用破解版更方便，100多首歌曲直接选。虽然玩法很简单，但是难度赞，想玩好不简单。





↑超级好玩的游戏，熟练歌曲的按键后就要练习自然大方的手势了。



最终幻想III

FINAL FANTASY III

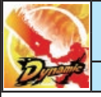
Square Enix
208MB
2011.3.2

熟悉NDS版的都知道，本作是2006年3D重制到NDS上的。原版是1990年推出，是FF系列第一个突破百万销量的游戏，所以当时移植NDS的时候，Square公司就说这很有意义。如今移植到iOS上，除了iPhone的小画面版本，还有iPad的HD版，分辨率提高了不少。虽然没有增加画面特效，但清晰度高了很舒服。

不用多做介绍了吧？用开始的一句话足以，“世界被黑暗所笼罩，光明正在逐渐消失。被水晶所选中的4名少年即将踏上冒险的旅程。”



↑本作有官方中文版，日本游戏公司中SE对iOS的支持特别给力。



怪物猎人 动感狩猎

Monster Hunter Dynamic Hunting

Capcom
75.2MB
2011.5.23

用PSP版的标准来衡量iOS版《怪物猎人》是不对的，因为iPhone不是传统游戏机，玩iPhone游戏的也不是真玩家，就算Capcom给iPhone完全移植《怪物猎人P》也是没有意义的。更何况开发游戏应该适应平台，对应平台特性开发的游戏才是诚意，当然素质也要好。个人认为iOS版《怪物猎人》做到了。

操作不用虚拟手柄非常明智，按屏幕移动方向，单指连点发动攻击，双指防御，下上滑动发动重击。一套大剑招式完成。



↑每一场战斗的时间都很短，几分钟搞定，不过高评价并不好打，刷道具依然耗时间。



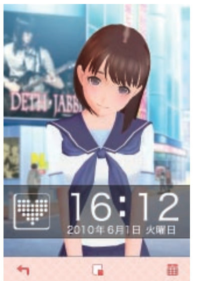
爱相随 iM

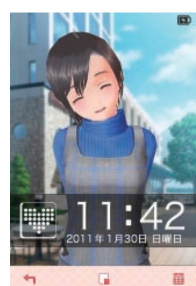
Love Plus iM

Konami
53.5MB
2011.4.27

宅男最爱的“女朋友”游戏推出iOS版了，不过这个iOS版不是游戏，而是一个集成了多种功能的LP软件，有可视化时钟，日历，AR照相等功能。相当于一个有互动性内容的LP系统主题。比如最初吸引人的是AR照相功能，让玩家和LP女友一起合影；后来更新了女友轻声细语报出时间的闹钟功能等。

喜欢LP游戏的玩家肯定容易上这个“游戏”的当，虽然可玩的东西不多，但主题还是很吸引人的。





↑日本宅特喜欢这个“游戏”的AR功能，刚推出时很多人和“女朋友”玩合影。



有图有真相

秋叶原之旅

假设游戏里面的场景是你家周围的某条街道、一片闹市，或者一个小镇，可能你每天都经过这些熟悉的地方，平淡的日复一日；但在游戏中这个相同的地方，却经常出现小说般的夸张情景或蛋疼故事。可惜这样的游戏在我们身边基本是不存在的，而在游戏娱乐业发达的日本，却有着大量这类让我们羡慕嫉妒恨的游戏。比如，你可以漫步在青涩校园，谱写一个秋之回忆；或来到成人世界——歌舞伎町，呼吸着年轻气盛的荷尔蒙气息；要不然就到东京地铁之上，开电车载客，忙得不亦乐乎……

PSP新作《秋叶原之旅》是一款上街扒衣服的游戏，舞台是日本秋叶原。宅男圣地的街道和店铺在游戏中还原了，但在街上扒光mm的衣服在现实中是不可能的，这就容易产生一错觉，也是玩家要提醒自己的：逛街可以，扒衣服不行！本期“有图有真相”就让我们看看游戏内外的秋叶原。　　文/剑纹



从中央向东北方向



这是一家名叫コミックとらのあな的同人店，国内死宅们羡慕嫉妒恨去吧！场景还原度真高。

向西北方向



这里经常搞活动，比如上图拍照的女仆正在发传单。可惜由于机能限制，PSP的游戏里面不能出现大量群众演员。

本作对秋叶原的场景还原度极高，只是由于PSP机能问题，不可能特别逼真，而且街上的行人也少了很多。这些对比图只是一小部分，但也能看出，这个游戏活生生就是个软广告啊！

芳林公園（包括多个场景）



秋叶原的芳林公园，这几组对比很有趣。由于上面的真实场景拍照时游人很少，所以和PSP游戏中的对比就更加直观，还原度几乎100%啊。

后街



这是游戏中被称为“后街”的地方。左起第一组是街道场景；第二组是一些店铺，二楼卖充气娃娃和工口物比较有名；第三组看似很隐秘的一条街，游戏中进入宣传站，而真实的街道是买工口DVD的好地方。

秋叶原駅前



这里的情况有些特殊，左起第一组真实场景左下角的SEGA变成了开发状态，第二组看得更清楚，似乎SEGA没有和本作的开发商合作（给钱？）。第三组的秋叶原车站也变成了“工程”，不知道有什么蹊跷。



破解近况　目前已有三款3DS游戏被提出

6月6日破解组织Legacy宣布提取了3个欧版3DS游戏的rom，分别是《猴子球》《幽灵行动》和《乐高星战III》，随后这3个游戏在网上可以下载到，容量分别是256MB，256MB，512MB。Legacy表示经过他们的测试，这3个rom都是完整的，并且公布了他们使用的提取工具的照片。

按照经验，卡带的文件似乎容易提取，但有了rom文件，并不表示就能玩了，距离主机破解和烧录卡的制造还有一段时间。截稿前还是只有这3个游戏rom被提取，没有任何一家烧录卡厂商公布3DS烧录卡的消息。



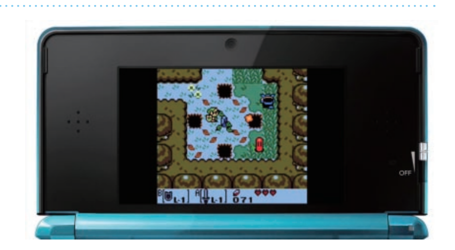
Nintendo网络商店eShop正式上线

6月7日，E3大展的第一天，Nintendo放出了3DS新的系统更新，其中最重要的就是增加了Nintendo eShop。eShop就是3DS版的网上商店，你可以在里面下载游戏、软件以及官方的老游戏模拟器（Virtual Console）。原来DSi上的DSi ware也可以在eShop里直接购买下载在3DS上运行。同时，各种新作（包括Wii游戏）的情报、电视广告、介绍视频等等都能下载或者直接在线观看。有一些3DS游戏的视频都是有3D效果的，像这类影像当然只有在3DS上观看才有感觉。而搜索功能、5星评价功能、信用卡购买等等都体现出任天堂与目前主流游戏网络商店接轨的一些意愿。

网络商店　eShop中的部分下载内容

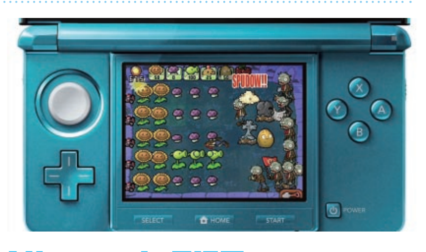
Virtual Console

以完全模拟GB、GBC等老游戏为主，你可以在3DS上重温这些经典之作。现在已有的内容包括GB游戏《超级马里奥大陆》、《热血时代剧全员集合》、《Phantasm》、《棒球》、《星之卡比》、《洛克人世界》，还有很受欢迎的GBC游戏《塞尔达传说 梦见岛DX》。



DSi ware

这个不用多说了吧，DSi ware从开始至今已经有数百款游戏和软件，庞大的内容如今直接可以在3DS上下载和运行。如果你之前拥有DSi并且已经购买了部分DSi ware优秀，可以下载新的免费软件“ニンテンドー3DSへの引っ越し”，将DSi上的内容传送到3DS上继续游戏。



3D Classics

以3D立体视的理念来重制当年老主机上的经典游戏，这些游戏并不只是把图像变成3D那么简单，有些甚至连系统都会改变。现在已有两个游戏，《越野摩托车》和《铁板阵》。其中《越野摩托车》更是在7月31日之前免费下载，有条件的赶紧去试试。



Nintendo3DS

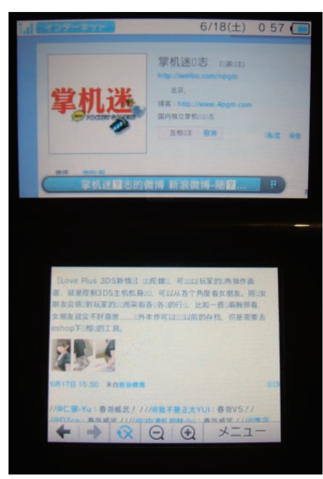
这个跟DSi ware有些类似，就是将游戏通过网络下载的形式贩卖。只不过这里的游戏都是专为3DS制作的，当然也都会有3D效果。3D Classics其实也可以算在这一类里。目前已经上线的游戏有《ARC STYLE：足球！！3D》、《黑白棋奥赛罗3D》、《3D打砖块》等等。任天堂还公布了《口袋妖怪 立体图鉴BW》，6月17日上线，最赞的是免费！到时大家可以以3D的效果查看《口袋妖怪黑/白》。



网络商店　互联网浏览器开放

6月7日的更新之后也激活了主界面右上角一直无法使用的浏览器。新的浏览器使用感觉上跟DS时代以及DSi时代的浏览器很像，同样没有中文字库，浏览中文网页的话只能显示部分中文汉字，浏览英文和日文网站自然是没有问题。

浏览器引擎	NetFront Browser	日本公司设计的移动设备专用浏览器。
用户代理	Mozilla/5.0 (Nintendo 3DS; U; ; ja) Version/1.7412.JP	很多网站利用用户代理来识别用户使用的浏览器。
对应协议	HTTP1.0/HTTP1.1/SSLv3/TLS1.0	-
对应Web标准	HTML4.01/XHTML1.1/CSS1/CSS2.1/CSS3的一部分 DOM1-3/ECMAScript/XMLHttpRequest/canvas的一部分	-
对应图片格式	MPO/GIF/JPEG/PNG/BMP/ICO	存在部分无法显示的图片。
插件	不支持Adobe Flash等插件	上网看视屏网站没戏了。
解析度	默认横向980像素。有<meta name="viewport" content="width=320" />这段HTML代码在<head>...</head>内的话，横向缩小为320像素。	-
图片显示和保存	点击页面上的JPEG图片可以打开单独的查看。图片可以保存到SD卡。保存的图片可以通过“任天堂3DS照相机”程序查看。用“任天堂3DS照相机”拍摄的MPO格式的3D照片也可以单独查看、保存。	某些图片因为尺寸问题会有不能显示和保存的情况。
图片上传	在可以上传图片的网站里，“任天堂3DS照相机”拍摄的照片或者主机本体、SD卡里的照片都可以上传。	“监护人设定的使用限制”可以限制图片的上传和下载。动画和声音文件不能上传。
收藏夹最大数量	64个	-



↑中文显示不全，任天堂对浏览器向来不太重视。

新下载　口袋妖怪立体图鉴BW

任天堂通过eShop免费派送的PM立体图鉴6月17日正式上线了。“免费”绝对是吸引人的大亮点，不管你对《口袋妖怪》有没有兴趣都可以下来看一看，说不定就因为这个图鉴对这些小精灵们产生了好感，买游戏去了。对于《口袋妖怪》迷们来说，这也是个好东西。不要以为免费没好货，这款图鉴包含了《黑/白》新加入的150多只口袋妖怪，总共164只。最初只有16只，可以通过官方配信、识别AR卡或者与人交换的方式来获得新的妖怪图鉴。每一只都有完整的3D建模，当然还有3D立体视效果。资料详细，包括HP、攻击力防御力这些数值类的数据，还有种类、特技、进化表以及完整的技能表。那些还在犹豫是否现在就买3DS的《口袋妖怪》迷们估计已经准备掏腰包了。

除了传统图鉴内容，《口袋妖怪立体图鉴BW》还利用3DS的AR技术，让口袋妖怪在3DS的摄像头前活起来。每一只怪物都有自己特有的AR标识，只要摄像头正确识别了这些标志，口袋妖怪们就出现。你可以使用各种设备显示AR标识，或者用纸打印出来，在镜头前多张标识可以同时被识别。当这些可爱的口袋妖怪们跳出来后，你就可以用它们跟真实的环境一起拍照啦。



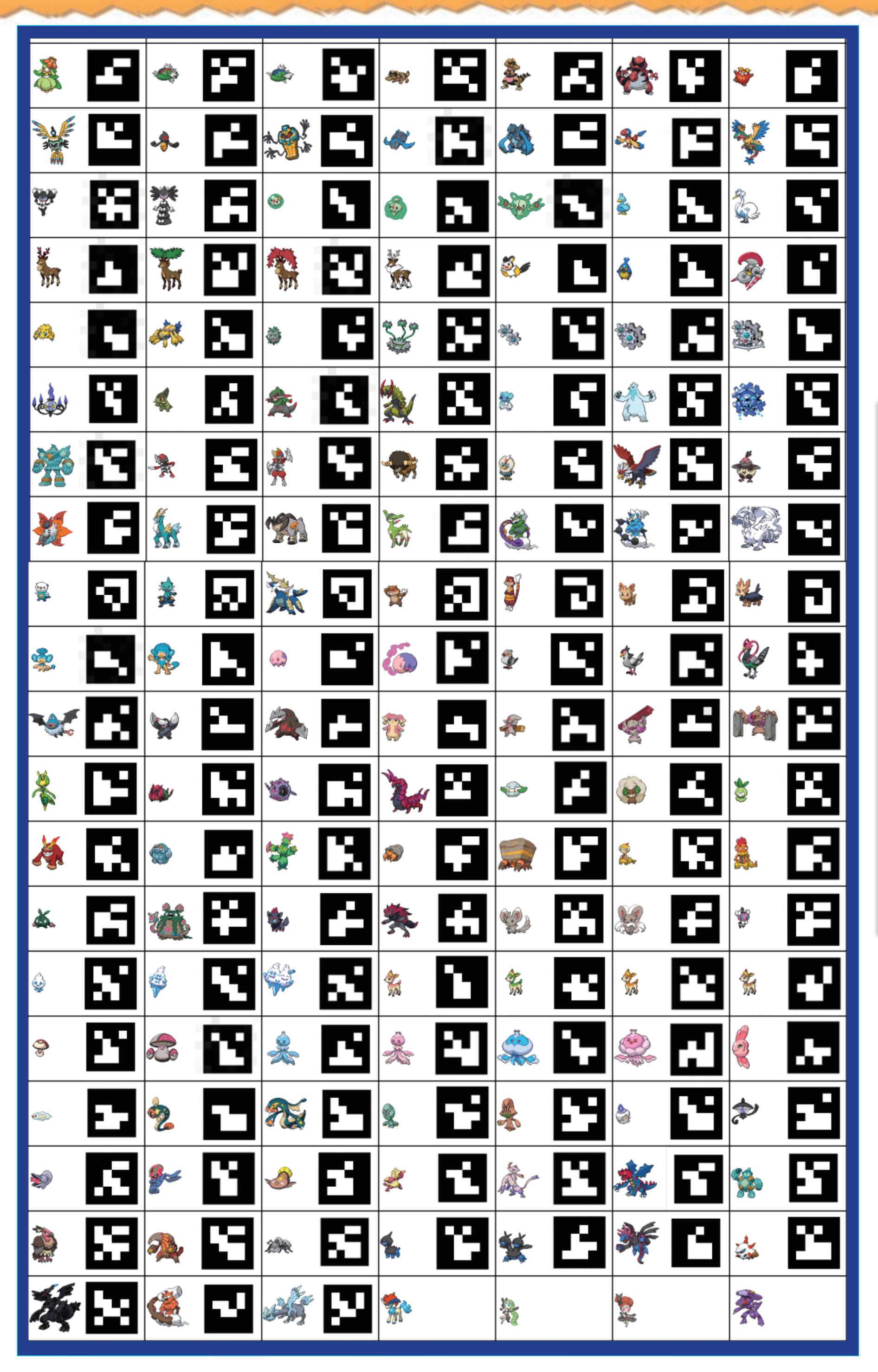
每只怪物数据非常详细，都是二下屏内容。



↑随你用什么办法，只要AR码正确，而且光线良好能被3DS摄像头识别，AR效果就能实现。

全图鉴　使用修改日期的方式开启全部怪物图鉴吧！

《口袋妖怪 立体图鉴》每天能够开启3只妖怪，咱们可以用AR扫描的方法快速获得全部精灵，方法很简单——修改3DS主机日期！具体方式就是在3DS本体设定中修改日期，进入图鉴获得精灵后再次修改日期，反复可获得全部图鉴！





算一算MHP3发售已经有很长时间了，各位几百甚至上千小时的游戏时间应该不在话下。怪都打完了，装备都收齐了，其他游戏也出来了，MHP3的热度要慢慢消散了？其实，这正是一个改变的好机会。换一种游戏心情，换一个游戏环境，细细品味你不曾注意的MH的另一面。当浮云散尽，你总是会回归MHP3的。G快来！！！

狩人营地 MHP3 Hunter Camp
展现全新的猎人生活

① 怪物猎人相关新闻

因为MH俱乐部注册会员超过100万，CAPCOM以此为契机举办了一个活动，爆了很多重量级的料。想了解怪物猎人最新动向的就快来看看吧。 文/硬核

② 不一样的猎人访谈（2）

一些特殊的猎人访谈，本期是日本足球运动员李忠成。通过这些对话可以让我们了解其他猎人的游戏和生活状态。 文/口袋

我们熟悉的《MH绘图日记》漫画已经被CAPCOM收录为官方Fans俱乐部“MH部”的四格漫画。他以后的作品更值得期待了。 文/硬核

怪物猎人日记

作者：关 直 人



他是一个演员，隶属于东京NLT剧团（新文学座剧团），出演舞台剧。同时也是声优，给引进到日本的美剧配音，最近参与的美剧配音是《海军罪案调查处》。当然我们认识他还是通过他的《怪物猎人日记》。



◎“狩人营地”公告牌◎

■本栏目欢迎怪物猎人玩家投稿，文稿、画稿、录制视频均可，稿件类型不限。尤其欢迎新颖打法、另类心得、深度研究、类型的文章。一经使用，稿费从优。（画稿为赠品）

投稿地址：

Email：pgmagazine@yeah.net

邮箱：北京市100096—025信箱，邮编100096

Capcom庆祝MH俱乐部会员突破100万！

只能以特殊型号的智能手机登录的“MH俱乐部”由官方设立，如今注册人数已经超过100万。5月22日CAPCOM在东京举行了活动来纪念这一成就的达成。活动开始时MHP3的几位主要制作人员上台，说明因为地震最近不少活动取消，希望这次活动能给大家带来欢乐的气氛。然后就是艺人们登场上台聊天搞笑。各人都顺便爆了一下MHP3的游戏时间。最短的也有280小时，最长的井上聪游戏时间超过860小时，号称“娱乐圈猎人No.1”。

接下来进入活动的主题——公布系列的新作品。近期最大的消息莫过于MHP3要在高清家用主机PS3上进行重制，会场上实际试玩的PS3版画面让现场玩家感受到了魄力。而且到时候成品版将支持3D效果，当然必须配合3D电视和3D眼镜才行。根据E3上SONY公布的新3D电视价格来看，日本玩家要实现3D版的MHP3花费并不算高。在我们国内嘛……

另外，活动上辻本良三透露MHP3将在今年8月份与日本环球影城主题公园合作搞活动。辻本表示很早就想和日本环球影城合作了，不过具体是什么内容还需要等待进一步的消息。

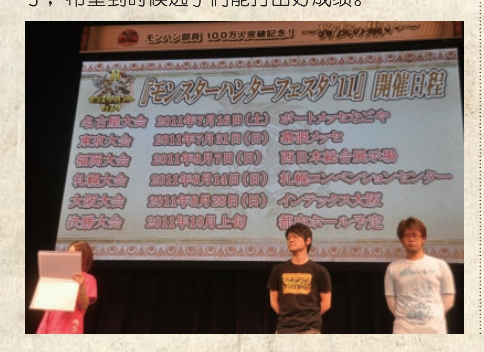


活动中还公布了不少其他信息，比如P3销量超过450万份，《艾鲁村》续作G的一些情报，以及iOS版MHDH演示等等（MHDH已有汉化版放出）。比较有意思的是活动中出现了两部痛车，如下图。



MHP大会11再开

因为受311日本地震影响而延后的怪物猎人大会11（モンスターハンターフェスタ'11）终于决定再开了，幸好不是直接取消。从7月16日名古屋开始，全日本5个大城市会陆续开始大会活动，最后的决赛定在10月上旬。10月应该已经比较凉快了，希望到时候选手们能打出好成绩。



艾鲁村G动画开播

MH系列的衍生作品《暖洋洋的艾鲁村》计划出续集G，同时其动画版《岌岌可危的艾鲁村》也要出续集G，这个消息来自于6月5日举行的网络广播活动中。艾鲁村的动画版走的是可爱无厘头的路线，在观众中获得了不错的反响。这次的G版动画看宣传画就知道会紧跟游戏情节哦，丸鸟，雷狼龙都来了。



不一样的猎人访谈
日本名人篇（2）

MHP3游戏时间：224小时
最常用的武器：大剑
最喜欢的随行猫：チャールズ、デンカ

——李选手作为《怪物猎人》的资深玩家，能说说你的游戏经历吗?

从《怪物猎人携带版》就开始玩了。虽然《怪物猎人》系列最初是PS2版的，其实那时我对电视CM还是比较有兴趣的。足球选手在外的时间比较长，当时就想找找有没有“PSP上能玩的、有趣的游戏”了。不仅仅是我，还有很多足球选手都喜欢玩《怪物猎人》。我还把MJ解释成《怪物猎人J联盟杯》呢（笑）。

——在李选手的推荐下开始玩《怪物猎人》的足球选手也很多吧。

是啊，在柏雷素尔时代就开始玩了，“只要相信我，坚持不懈就一定能成功”，听了我这么说，玩的人就开始多起来了。





李忠成

◆个人资料

85年生人，有韩裔血统，现在效力于日本职业足球联赛J联盟的广岛三箭队，同时也是日本国家队的成员。曾于2008年代表日本国奥队参加北京奥运会，2011亚洲杯决赛中攻入制胜一球。

——你觉得《怪物猎人》的魅力所在是哪方面呢?

我玩过很多动作、射击类游戏，不过《怪物猎人》无论在细节还是质量上都属于上乘水平。树木啊、水面等自然风光都描绘得非常细腻，临场感也十分强烈，就像自己真正是个猎人一样。最早PS2版《怪物猎人》刚刚出现的时候，画面质量能达到这么好的游戏真的很难得，至今我还保留着当时所体会的震撼感觉呢。

——你所用的武器是大剑吧。

虽然最喜欢的还是大剑啦，其实我所有武器都可以用的。在《怪物猎人3》当中，狩猎笛、长枪、铳枪、弓等武器都用得到。最不常用的武器，至少也用过30多次吧。不过果然还是大剑最顺手了，攻防一体是这种武器的最大魅力。除了大剑之外，剑斧用起来手感也不错，输出伤害很高，给人一种全新的狩猎快感。

——你的“随行猫”们怎么样了?

目前养了15只。每次都把“猫猫货车”塞得爆满（笑）。随行猫的技能也是多多益善的。

——平时一般都跟哪些人一起玩呢?



还是球队队友比较多呢。在广岛三箭队中，经常跟高萩洋次郎和石川大德一起玩。练习结束后、晚饭吃完后都都会玩。实际上今天来接受采访之前刚打完（笑）。

日本国家队的选手中也有很多猎人，今年亚洲杯在巴林的时候，旅店里很多房间都聚集了人在玩，都不用谁去组织。真是到哪都可以聚在一起玩呢。

——你们一群足球选手在一起联机狩猎是什么样的情形呢?

哎呀，简直是坑爹呢！游戏里面砍怪，现场就会有人发出很诡异的喊杀声（笑）。究竟是个什么样的情形，有空我还是拍照发上来吧，那样比较有感觉（笑）。

——顺便问一句，李选手是什么类型的猎人呢?

经常用道具的类型吧，比如闪光弹和陷阱什么的，平时比较好动。只要是足球选手，大家都差不多。就像“传给我！传给我！”这种感觉吧，不过似乎没什么人喜欢用远程武器的。

不过正因为都很好动，所以经常会有不小心猫车给大家添麻烦的情况出现。结果就会突然有人大喊“你搞毛啊”之类的话，于是众人冷场。另外，胜负对于大家来说也是非常重要的。

嘛，虽然我觉得自己是“众人当中最强”的，不过其他所有队员也会说同样的话吧（笑）。

——作为足球选手，在球场上的位置对狩猎时的位置有影响吗?

应该有吧，我们这边几个后卫经常会在远处观战，然后伺机而动的。

——李选手玩《怪物猎人》的时候是什么样子的?

一般会把怪物全方位破坏吧，无论是尾巴还是头，或者爪子和背部，能破坏的地方就都破坏掉，要么捕获，要么讨伐……我似乎有虐待狂的倾向（笑）。

——李选手，你作为该系列的资深玩家，觉得《怪物猎人3》做得怎么样?

就算是从未玩过这个系列的玩家，也会觉得上手很简单吧。比起上部作品来，这次的教学部分更细致一些，我觉得想玩怪物猎人系列的新人们更适合从《怪物猎人3》开始玩起。如果让我打广告的话，一定要把我那句“要相信哥！”的标语放大一些啊。说起《怪物猎人》的魅力，那可就多了，让我一一描述出来会死人的（苦笑）。用一句话概括的话……就说“新世代的游戏”吧！以联机为主流的类型游戏，自从《怪物猎人》出台之后就层出不穷了，不过到了最后，最好玩的果然还是《怪物猎人》啊，因为游戏最主要还是得看品质嘛。

——新手也可以从《怪物猎人3》开始玩吗？别怕门槛高，要相信李选手。

当然了！我自己都想把玩法都忘光，然后重新来玩呢（笑）。想想当年我刚开始玩《怪物猎人》的时候，和我一起玩的朋友连左右都搞不清楚，真搞笑。比起和级别高的玩家一起做任务，还是和新手一起玩比较有意思。不过……如果要考试的话，还是收敛一点比较好吧。因为一旦玩上瘾就糟了，尤其是应考生们，你们还是等报考成功后再开始玩吧（笑）。



"逆转之父"巧舟！

Vol.3

两个字的日文名，曾让人怀疑他是中国人。

喜爱魔术，也喜欢在制作游戏时喝酒。

巧舟

他是Capcom公司的制作人，通过《逆转裁判》系列一举成名，又用《幽灵诡计》证明了自己的实力。

听到巧舟这个名字马上就能联想到《逆转裁判》系列。作为"逆转之父"的他事实上所开发的游戏屈指可数，但却不乏经典之作。即便是进入CAPCOM后不久，在还没成为独当一面的制作人之前所参与开发的游戏，都是至今仍被玩家津津乐道的经典。巧舟于1971年5月2日出生，关于他的出生地，至今仍是一个谜。官方粉丝指南上所记载的是琦玉县，不过在一次访谈中他曾说自己出生于石川县的能登半岛。看来，喜好悬疑故事的他，为自己的身世也蒙上了神秘的面纱。 文/AKA

起跑线

1994年，巧舟以企划员身份进入CAPCOM公司，当时一起入社的还有后来退社的名制作人神谷英树。因为名字比较罕见，所以即使是日本人也很容易读错。其中"巧"是姓，读作Takumi，而"舟"是名，读作Shuu，通称"Takushu"。

虽然很多人认为他的名字是笔名，或者认为他不是日本人，但是本人却强调过自己是彻头彻尾的日本人。刚入社时的特技是表演魔术，这也许也和他自身喜好神秘、悬疑的性格有关，所以每次到了年终联欢会就会被要求表演。

巧舟在进入公司后不久就着手开始制作了自己的处女作《学校的恐怖传说 花子来了！》。游戏以同名动画片为原型制作，1995年8月分别发售了PS和SS的版本。游戏以幽灵为主题，也是巧舟的第一次尝试，但是游戏并没有达到预想中的效果。在后来的采访中，当问及关于他制作的多数幽灵和灵媒师等死后存在的游戏时，他本人说"自己完全没有灵能力，灵体感应的经历也是空白的"。也许正是因为这样，在以某种故事为原型制作游戏时，对巧舟来说，没有按照自己的意识制作游戏，可能就会出现比较大的偏差。



此后的他在公司里一直默默无闻。虽然参与了《生化危机2》的制作，不过这时的他几乎都还不是游戏的主要工作人员（STAFF）。后来在《生化危机》派生系列的《恐龙危机》中分别负责了初代的主企划和剧情导演，以及2代的导演一职。

在他的回忆中，"那段时间是个累积的过程。对于游戏的制作过程，还有对于游戏在剧情上的掌控，以及自身知识的积累。因为自己并不是主STAFF，于是就可以有更多的时间阅读自己喜欢的书籍，比如泡坂妻夫的《亚爱一郎》系列，吉尔伯特•基思•切斯特顿的《布朗神父》系列。那时还养成了一个习惯，就是喜欢喝酒，而且是工作的时候喝酒。对我而言，酒就好像是一种'汽油'，而

我必须要‘加油’才能继续运转。一开始的时候只在最重要的时候喝酒，但是后来次数不断增加，有时候早上一到公司就开始喝酒，喝到中午的时候就已经醉醺醺的了。不过，很奇怪的是，在工作结束后我完全不会想要喝酒。”

加速跑

2001年10月，GBA平台的初代《逆转裁判》发售，巧舟担任了游戏的企划、剧本、导演。游戏发售后很快就引起了热潮，并且好评不断。虽然游戏类型归纳为AVG游戏，但是因为导入了“法庭战斗”系统，所以并不完全属于纯正的AVG游戏范畴。由于游戏大获好评，此后顺利推出了续作，同时推出了游戏相关的漫画、小说、舞台剧等，如今真人电影也在紧锣密鼓的拍摄之中。可以说，这是将巧舟推上名制作人舞台的经典之作。

游戏初代发售至今已经过去10年。说起当初游戏制作的原点、以及回顾游戏中最令人怀念、最高兴的回忆时，巧舟是这样说的：“要说怀念的话，应该是给游戏初代写最初企划书的时候。当时是2000年8月，也正好是《恐龙危机2》游戏制作完成，所以8月有了很充足的假期。那时候上头吩咐说，‘就趁休息好好想一下下个企划吧’，完全变成了‘暑假作业’。后来写成了《律师游戏（暂定）》的企划书……真的很令人怀念呢。第一次能做一个自己喜欢的游戏了，感觉一下就燃了起来。”

“为了游戏的需要，审判制度和2000年代以致现在日本的制度有很大不同。例如，游戏中特有的审判系统序审法庭制度就不一样。另外还有几处不同的地方。游戏中法官手里的木槌事实上在日本的法庭上是不使用的，‘異議あり！（反对！）’也不是对证人说的，而是律师和检察官相互询问、否定所使用的。不过，游戏中除了律师和检察官以外的人物能站



在法庭上这一点，事实上在简易、家庭、地方审判所中可以作为‘特别律师’被承认。”

当说起制作游戏高兴的地方时，巧舟的嘴角稍微一弯，说，“当然还是在游戏的制作过程快结束的时候吧，就是最终调整阶段。在《逆转裁判》初代制作的最终阶段，我会自己反复玩几次游戏，然后进行整体的调整。角色的表情和动作、台词之间的间隔、声效……需要做很多细小的设定，感觉就在自己眼前一点点地完成了。真的很感动。”

“还有就是《逆转裁判3》完成的时候。当时制作得很纠结，因为在《逆转裁判2》的最终话里已经使用过了一部分的主题，所以到了《逆转裁判3》完全不知道应该怎么收尾比较好。但最终还是发现了自己都不会想到的‘着陆点’。于是很顺利的将整个游戏完成了，那时真的很高兴。当时生活的全部都是《逆转裁判》，感觉活着真好。”

前面也说过，在出道作品并没有成功，他沉寂的一段时间里，巧舟有了更多的时间可以来积累。集大成的作品就是《逆转裁判》。游戏中有泡坂妻夫、江户川乱步，有栖川有栖、东野圭吾，以及埃勒里•奎因、约翰•狄克森•卡尔等作品中的桥段。而让游戏玩家记忆犹新的“異議あり！”这一声音也是出自巧舟本人。本系列在经历10年的时间辗转多个平台，整个系列到目前为止总销售达410万套。身为“逆转之父”的巧舟，作为游戏制作人的才华尽显。

冲刺跑

就在大家正在为《逆转裁判》下一个新作翘首以盼的时候，2010年6月巧舟携《逆转裁判》的制作班底为玩家们带了一个全新的游戏——《幽灵诡计》。游戏的类型与《逆转裁判》完全不同，对于玩家在思考和操作性上的要求都很高。如果说《逆转裁判》系列是找出语言中的漏洞，强迫玩家进行逻辑思考的话，那么《幽灵诡计》就是需要玩家在完成图形逻辑思考的瞬间，对逻辑可能发生的线索进行操作的解谜游戏。





游戏最初开发时的理念仅仅是因为在《逆转裁判4》过去很长一段时间后，巧舟一直都在思考“是不是我应该做一个全新的游戏出来”。然后当他找到CAPCOM高层详细说明自己的想法时，高层也很放心的说：“你先做出来，然后我们大家一起来看看这个游戏到底会怎么样”。于是这个全新解谜游戏的理念在获得高层认可后，剩下的就是将理念转化为实质的游戏了。

“不过，中途还是遇到了很多困难，比如说市场推广部就很头疼应该怎样去为这个游戏做宣传。游戏本身是解密类型，市场占有率以及玩家群都相对核心，平台又是轻玩家相对集中的NDS，所以市场推广部当时应该是相当恨我吧（笑）”。

但是，游戏本身的素质以及逆转之父的名衔比市场推广部想象中卖座，而游戏中登场了《逆转裁判》系列的各种服装和小饰品，都使得本作在另一个层面上来讲，反而成为了该系列的续作。游戏还在同年年底12月移植到苹果的iOS平台，其受欢迎程度可见一斑。

“从某种意义上来讲，《幽灵诡计》和《逆转裁判》一样都是交互型的小说游戏，不过前者在情节的安排上比后者更为紧凑，也更加注重情节的推动。但是，与后者不同的是，《幽灵诡计》有着大量的动作要素，同时解谜的成分是游戏的核心部分，这和收集证据在法庭上利用证据反驳对手是不同的。”

的确，游戏的紧张感比《逆转裁判》系列多出好几倍，会真的让人在开始游戏后欲罢不能，这一点的节奏掌握就要比《逆转裁判》系列好很多。以巧舟的话来讲，因为有了《逆转裁判》的制作经验，所以才能成就《幽灵欺诈》。

“对于一个解谜类型的游戏来说，谜题难度的控制是最为重要的。因为这个游戏的性质，玩家在谜题的理解上是否会出现差错，然后是否会一直朝着错误的方向走下去而使得游戏进行不下的可能性都是有的，所以对于谜题的平衡性这一点上的控制其实很困难。好在公司内部有专门负责测试游戏的部门，所以我们能从他们那里得到大量的反馈信息。然后是‘临时玩家’稻船敬二先生帮了我们很大的忙，他就像我们的游戏测试员一样，例如我们给他一个谜题让他来玩，但是两小时后他仍卡在谜题里面的话，那么这个谜题就很可能设计的过于困难。”

“事实上，我们在开发的过程中一旦有新的谜题关卡制作好后就会交给他试玩，并且也不会给他任何提示。于是当我接到他的电话说‘太难了，搞不定！’的时候，也就相当于谜题重制的任务要开始了。不过，我

个人而言是很不愿意将游戏的谜题制作得过于简单的，因为那样就失去了游戏的可玩性和热衷度，说的彻底一点就是谜题解开时的满足感。”

其实，作为巧舟游戏的粉丝，比起期待《逆转裁判》续作，也许期待他能带给我们更多不同风格的有趣游戏才会更为实际吧。当然，如果《幽灵诡计》的收效达到了公司高层的预计，那么巧舟也许还会着手《幽灵诡计》续作的开发呢。

新篇章

随着任天堂新掌机3DS的发售，一个新的舞台也渐渐浮出水面。一个全新的企划内容，由CAPCOM和LEVEL-5两家公司共同制作的梦幻新作《雷顿教授VS逆转裁判》正式公布。虽然游戏的发售日未定，但是能够让巧舟重新执笔有关《逆转裁判》的剧本（非完全剧本，而是剧本之间存在的节点），粉丝们也是十分期待的。

“这一次的谜题里充满了矛盾！”

游戏的主题是将《雷顿教授》系列的丰富谜题与贯彻《逆转裁判》系列始终的矛盾融为一体。在考古学家雷顿与律师成步堂龙一所存在的“异世界”里，现实与幻想相交错的中世纪城市拉比林斯城正召开着“魔女审判”，而这一次的委托人竟是“魔女”！

游戏企划在《幽灵诡计》的开发期间就已经开始，而整个游戏现阶段的制作方式采用的是巧舟撰写剧本节点，然后由两家公司共同会议审议衔接点并由LEVEL-5社长日野通过决议的形式进行着。

“自《逆转裁判》诞生到现在已经10年，玩这个游戏的玩家，以及玩这个游戏的时间、主机，大家也许都会不一样。而我自己很想制作就算经过10年、20年也能让玩家觉得新鲜、有趣的游戏，哪怕多一人也好，都希望能尝试一下我制作的游戏。当然，如果现在还在玩我制作的游戏，我会感到高兴和幸福的。”

巧舟制作游戏详细列表

时间	作品	详细
1995年8月11日	学校恐怖传说 花子来了！	企划员
1998年1月29日	生化危机2	兼职（？）
1999年7月1日	恐龙危机	主企划员、剧情导演
2000年9月13日	恐龙危机2	导演
2001年10月12日	逆转裁判	企划、剧本、导演
2002年10月18日	逆转裁判2	企划、剧本、导演
2004年1月23日	逆转裁判3	企划、剧本、导演
2005年9月15日	逆转裁判 复苏的逆转	剧本、导演
2007年4月12日	逆转裁判4	企划、剧本、导演
2010年6月19日	幽灵诡计	导演
发售日未定	雷顿教授VS逆转裁判	剧本节点

附：《逆转裁判》电影版消息

今年5月有日本网民上传了几张公园场景的照片，号称他路过此地，发现正在搭电影场景，而拍摄的片子居然是《逆转裁判》。这个网民还在现场看到了日本Cult片大师三池崇史导演和演员成宫宽贵，所以他猜测成宫宽贵可能扮演主角成步堂龙一。

到了6月，《逆转裁判》电影版的消息确认。和日本网民猜测一样，本片由三池崇史导演，片中的主要演员分别是：成宫宽贵扮演主人公成步堂龙一，桐谷美玲扮演灵媒师綾里真宵，斎藤工扮演天才检察官御剑怜侍。

其实日本人拍摄动漫改编的电影很有经验，尤其是悬疑心理类型，三池崇史导演的风格诡异，小编对本片很是期待。电影预定在明年春季上映。



↑不像？还没化妆呢。





宅场如战场

——寻星的CP8游记

文/寻星　照片/不死

端午节在家好好吃粽子没？反正咱是没吃，因为比起吃粽子，还有更重要的事儿要做。嗯，今天，CP8终于到了！对于一个今年才来魔都工作的宅来说，CP还真是第一次去。于是怀着各种期待，咱也终于踏上了Comic up的星辰大海。

5点半起床……比我射的闹钟居然还早了十五分钟。醒就醒了吧。一早收拾收拾装备，先跑办公室刷卡去。三工不混白不混。加班的最后一天居然是三工，这还真是各种犀利。不过一出门……坏了，大雨！你妹的大雨啊！昨晚看起来明明消停了，怎么又那么大雨？！卧槽，你这是要多少人心寒啊，老天爷。这雨真心不小，得，反正肯定得去就是，既下之则安之，雨中也别有一番情趣。

先去全家再补充点装备。1.5升纯净水，纸杯15个（后来因为掉队联系不上，这些还真没用上），面包俩，饮料两瓶，和二娘会合后吃了点早饭就出发了。差不多6点20分左右在园区门口等车。说起来雨居然停了！老天，保佑之后也不下雨吧！（事实证明后来老天再次无眼）。

话说“不死”“M6”他们还真早，毕竟住得近，都是5点半起床党。我们还没到龙阳路，他们已经开始排队了……起的也确实早了点。我和二娘一边颠簸一边假寐，睡眠不足真心伤不起啊（尤其昨晚为了把盗笔在CP8之前补完看书看到了1点）。

到了娄山关路，本来还担心不知道怎么走，发现担心完全多余。跟着人流就对了。咱RP不咋地，在地铁居然一个COSER都没看到。我想勾搭妹子啊！从车站开始，至少看着像是去CP8的宅男腐女们一下子多了起来。有的穿着“大丈夫萌大奶”，有的直接是神乐+风镜组合，路上妹抖哥特萝莉更是几步一个。哦哦哦哦哦！宅男的大叔之魂就此燃起，大雨已经阻止不了我们了！好吧，事实上这雨真的很讨厌。说实话，今年CP8已经是很可怕的人挤人的人流量了，要是不下雨的话，到场的人肯定更多（比如歌月就是已经买票，中午来的时候看到雨天，还那么多人，就果断回去睡觉了……没有成功面基到真可惜）。

还不到7点半，上海世贸展览馆那一圈已经排起了不短的队伍（当然和一两个小时之后的队伍相比，这点儿人完全没有压迫感）。先把票子问题解决了。既然“不死”那里有多票就不考虑买现场票了——果然在外靠朋友啊！于是先联系到“不死”，找到人后“兔子”也在。嘛，手信送上，门票拿来。顺便把CP8本子的LIST打印稿递了一份。咦？门票设计还真带感，为什么是暗影牧师啊，我要德鲁伊啊德鲁伊！哦哦？！还有组织的袖章！看来虽然时间不长，咱确实已经被承认是组织的一员了嘛。赶紧带上，嗯，还挺带感！为了之后方便，我和“二娘”先远征万里找厕所……说起来在世贸馆后面横穿一条马路的高架桥那里的公园的角落里找到厕所并归队已经是将近半小时以后的事儿了（扶额，好长的定语）。回去之后继

续一边观察四周，一边聊天一边打发排队的时间。哦哦！小圆发见！哦哦！黑长直发见！哦哦！红毛（伪娘版）发见！哦哦！方兰生发见！还是个很萌很萝莉的妹子诶。要不是该死的伞限制了视野，美景一定更加目不暇接。说起来咱的EVA雨伞质量果然很那啥，在一根伞骨折损、两根伞骨无法固定的恶劣情况下艰难服役。真的跟“二娘”说的一样，这黑白相间的雨伞就是最后注定四分五裂的五号机。五号机挺住！之后还要拜托你好好护卫战利品哦！

翻了下手机通话记录，9点一刻接到了“文锦”和“阿宁”的电话。这个点才到队伍一定会很夸张啊，而且还是分散行动？得，要凑齐全员我可以预见需要杀出一条血路。先把这俩落单的找到吧。在哪？预售票排队点？奇怪，我四周完全没看到你们啊？啥啥？在高架桥那个方向的队伍？！喂！那已经整整绕场馆一周了吧！具体坐标？三根旗杆？……这一带好多三根旗杆啊……于是咱先从队伍靠墙组的最里面开无双杀出重围。天知道一路上说了多少抱歉和裹面啊……好像撞到人踩到人都有……从这人口密集程度看来，要是俯瞰的话能让密集恐惧症患者浑身不自在吧。兜了一个巨大的圈子后，终于和“文锦”及“阿宁”成功汇合。顺便被当时的队伍长度吓到了……才两个小时这队伍长度已经环绕一周半了么？带着两位美女返回之前的队伍位置。好吧，原来队伍已经前进了，完全不知道之前的组织在哪，连“二娘”都找不到了。最关键的是，在队伍外面完全进不去了！卧槽，总不至于带着她们回到队尾去排队吧？！得，真的是有困难要上、没有困难创造困难也要上了。硬着头皮横穿队伍回到之前大致的地方去吧。只能开无双了啊！一边撑着五号机一边暴走冲锋吧，又是一路的“对不起”、“不好意思”和“裹面”后，好歹带着两个姑娘硬生生插了进去。这个时侯占空间的双肩包表现出的战斗力真是凶残。

开无双冲进敌阵不久，执事梅子风纪他们也到了。打电话花了很大力气向她们大致解释清楚了大概坐标后，又一个和刚才无比类似的棘手情况摆在我们面前——怎么把她们几个也接过来。好吧，深呼吸，继续一路杀出去。冲出重围后……喂！“文锦”和“阿宁”你们怎么也跟出来了啊，我是让你们在队





伍里占着位置，我去把那几个妹子接过来啊。好吧，这下变成带3个妹子再度冲入敌阵，然后拖着5个妹子去攻城。好吧，真•无双乱舞，撞到踩到吃到豆腐的朋友们抱歉啦！事实证明，世上无难事，只怕有心人（喂！）。虽然妹子和风纪一度掉队，万幸最后全员都在，而且成功的不算太晚的进入了目的地。

进场后和有COS任务的MADA团体们分开，成功和“二娘”再度合流后（他已经进场20多分钟了）正式踏上了CP8的征程——话说还没开始HP已经减半真的大丈夫？虽然咱到得比较早，但是仍感到黑压压的一片。真希望主办方最后能统计一下参与CP8的实际人数，绝对五位数打底。唔，好热，于是咱在CP8买的第一样装备就是扇子——娘阔三三的。这把（其实不怎么给力的）扇子伴咱度过了整个CP8。

一路随着人流缓慢前进，会场比我想象的要大得多。插个花，厕所完全变成COSER变身的舞台=，连二楼的厕所都标上了“变身地点”这样和谐友爱的字幕。好多的摊位，好多的COSER，好多的人啊。之后就不按照时间顺序来讲了，反正我自己也记不清，想到啥说啥吧。

买的第二个东西自己也很意外，是古剑的一组徽章，包括苏苏陵越等等。因为很Q，吐槽也很有爱，就收了。可惜没有兰生晴雪襄铃，完全是天墉派一家几口子。转了很长的一段腐区，在各种瓶邪银土大豆（大佐X豆丁）等我已经居然可以泰然处之豪不瞎眼的腐物的熏陶后（←这个人估计真的完了），终于迈向了宅区。

啊，说起来，个人感觉这次宅向的本子数量本身就不多（之前就吐槽过了，实际也确实

如此），而且主要以小圆本和东方本为主。除去这两大家，其他诸如TM、乌贼娘、魔禁、炮姐、高达本自然也都有，但是相比之下势力明显要小不少。老东家东方系列自不必说，小圆脸这次也真是风靡全场。不管是COS，还是本子都有不少可圈可点之处。拖补完盗笔没补完小圆的福，咱成功的免疫了绝大多数小圆本的诱惑。虽说有些真心不错，比如U235核动力的本子。至于为什么是“绝大多数”呢？我们家宅子参与出版的小圆小说本这个当然要收啊！虽说……尼玛这小说本体积也太坑爹了吧？！撑死也就比香烟盒大一两圈啊……为了我心爱的宅子，多桑一定会应援的233！说起来，咱见过3P（←是个人名，不是某种行为艺术）。3P君真是各种受的赶脚啊。小圆本咱就不多评价了，毕竟没看完没资格。回头等7月份的小圆ONLY吧。不过那时候估计我和破产没什么太大区别。

至于东方本，也是我这次重点的扫荡对象之一，虽然现在满世界的东方厨……不过作为从03年玩妖妖梦开始起步的东方FAN，咱自认还是比较老的死忠，而且一直最萌灵梦。说起来这次会场里灵梦至少有十几只才对，还有一只蓝白的2P装！萌死我了！活着真好！东方的COS永远是各漫展COS区永远少不了的大头。这次我看到的角色也很齐全啊，除了红白，魔理



沙，小爱，红魔馆一家子，永远亭一家子，地灵殿一家子，风神录一家子都有看到……啊，好像真没看到早苗？另外，好多伪娘……真的好多伪娘……本子的话咱选择性的收了一点，决死之眼的卡牌游戏真心也想收：每套100RMB，四套300RMB……我还是洗洗回去睡吧。有本小爱魔理沙的中心漫画本相当不错，虽说90RMB确实贵了点，忍着疼吧。今天都快忍到内伤了……还有一套很有爱的全人物立绘书签64张，50RMB也收下了。其他本子也收了两本，还有一张同人CD。毛桑如流水一般逝去，让咱各种寒心，但是……停不下来啊魂淡！我已经很克制了啊魂淡！

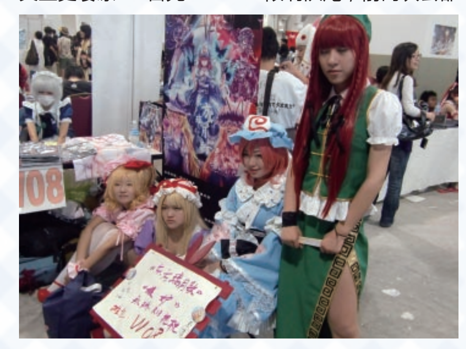
说到应援的摊位，除了“宅子”的那个小圆本外，“划划”也帮一家摊位看摊来着。身娇腰柔易推倒的“划天”妹妹看板娘啊！得，不过去X15的时候还真没抓到划妹妹，一问摊主才知道他居然带着xixi妹子光会场去了，你个死人参淫家啊花花！应援完后继续逛，继续去应援微博上另外两个博友的TM本。不



管怎么说，看到TYPEMOON相关咱十有八九都会收的……我就是个没救了的型月脑残粉啊。凛大小姐你的PVC快上市吧……说起来CATMOON的七夜桑很有趣，还有你的干将莫邪怎么这么长……短剑变长刀。

另一个有点意外的收获是，今天居然看到了文学少女的同人本，而且是琴吹七濑向的本子。瞬间泪流满面。虽然这本子的人设很有点那啥，不过和原作风格相近的文字很好的弥补了这一不足。这也应该是全场唯一的文少本了。文学少女这套书真心喜欢，真心推荐给所有喜欢小说的人们。注意，不单单是喜欢轻小说的人们——事实上喜欢轻小说的哪有不看文学少女的，它绝对已经超离了一般轻小说的范畴了。非要说的话，它的名字确实不讨人喜欢，很容易让人误会是部低俗作品。其实只要看上一本，就一定会为之真心倾倒。那种疯狂揪心又纯净治愈的感觉，真是难以用语言形容。

要收的东西收的差不多了，就去努力完成女仆冬冬和豆子外长的委托——银魂的银土同人本《千日草》和Animate的星座彼氏周边系列。先去千日草那收腐本。队伍不长（除了我全女性无误），顶着周围异样眼神终于走到了摊主面前。告诉摊主妹子我要千日草，立马被调戏围观……我说你不要用这么微妙的眼神看着我啊喂！我只是帮人带啊！我回去不会看的啊！咦？你那个“别害羞了，大姐姐我什么都懂”的态度是怎么回事？！我真的只是帮人带的本子而已啊！在一群腐女们异样眼神的围观中我坦然地……落荒而逃。之后的Animate日子也好不了多少，某种意义上更凄凉……首先Animate限制队尾，前两次去都



被工作人员说“不好意思，请十分钟后再来”，第三次去索性就在附近转，有坑就钻。然后，在背着一个装了各种装备的双肩包，手上拎着五六个袋子的负重下，开始了长达两个多小时的排队……你妹的Animate怎么这么多人？！保守估计男女比例1:15吧。关键身上一堆装备，一没法看本子，二不可能玩游戏……早知道第一时间先把这个解决了啊。还好中途遇到“文锦”和“阿宁”，聊了聊天，玩了玩她们的枪……说起来精灵COS的阿宁确实很气势啊。三叔，还我阿宁！说起来Animate的店头动画居然还是无声的……有点坑爹了。好不容易排到地方说出“给我星座彼氏熏袋两个和金属书签一个”的时候，刹那间四周的妹子们寂静了。我必须自我安慰说，经此一役，我又成长了……



之后又花了点力气帮云飞，女仆，SS和自己找到了洛奇的吐槽本。话说难怪是只要10块一本的本子：页数少，全黑白，但是内容真喜感，不愧是吐槽本。然后就准备去和MADA的COSER众合流送水交接后闪人。不过打电话各种没人接啊，执事也是，文锦也是，估计都在忙。后来才知道她们也有打电话来，但是完全打不通。骤然响起来不知道为啥，Animate那一段的信号真的是无限接近于零。别说电话了，就连那时候七七也好，花花也好，短信都是两个小时以上的延迟我才收到。于是那与世隔绝的两小时，咱究竟错过了多少东西啊……

之后好歹联系上了七七，至少在走之前成功和七七狼叔面基了。嘛，他们忙着和团友们集合，我们也忙着找人，倒是没打几分钟交道。咱递上手信，也GET了七七的回礼（虽然后来打开包装后，看到是大根君实在是让我小小无语凝噎了下），同时入手了七七的手制黑暗料理三明治（←这货后来成为我的午餐了，真心觉得不错，不过没有番茄酱咱觉得很寂寞）。说起来七丫头一口气做那么多人份的三明治还真是辛苦你了，拍肩。告别后我和二娘就跑到中间COS区去一边找人一边进餐。三楼四楼扫了一圈没目标，由于四楼空调比较足，视野也更好，就在那开始矿泉水+面包三明治的对付下。盗笔众妹子还是没找到。打电话也没人接，鉴于二娘下午还有事，于是大概在2点一刻左右先动身闪人了。外长的商品我只好先带走，回头只能找机会给执事再转交了。没机会跟那帮妹子还有传说中的胖子一起合影是最大的遗憾。



回去后二娘先忙，我果断先回宿舍小睡了一觉。真的是腰酸背疼腿抽筋，HP降到最低点，各种求NAO满状态给复活并全身装备上祝福。五号机在风雨中摇摇欲坠，最后还有个袋子被雨水浸湿破了差点漏了，多少有些可惜。地铁上两个人都混混沌沌睁不开眼了，以至于到了龙阳路都没人想挤龙滨线，直接TAXI回公司了。我在微博上稍稍发布了下战利品后就趴床了——再次醒来已经是6点半。二娘貌似忙完后也补眠去了。宅场如战场啊！我们的战斗力还不行啊还不行。

总结一下CP8，那就是给力。虽说有很多不尽如人意的地方，比如该死的只进不出或者只出不进的设定。天公也真是不作美，场地太挤，活动不便，周边设施也不齐全，后来又不意外的闹出了偷窃事件……但是确实在自己的圈子里玩得很开心。这种呼吸着同样空气，有着同样爱好的归属感，上次体会还是ASL的时候。我们不是一个人在战斗！我们有自己的圈子，自己的追求，自己的理想。我们宅，但是并不幼稚。我们在虚拟的世界中收获真挚的情感，我们在与二次元的羁绊中加深对三次元的认识。也许还不能完全为人所理解，但是总有一天，我们会靠自己的力量扭转社会对OTAKU的看法。我们有能力做到的，绝对！



*部分照片作者不详，请作者和本刊联系。



掌机动漫坛

当僵尸遇上巫女——这就是僵尸么的后宫养成剧

蝉：喵~民那，又见面了。
剑纹：其实大家根本不想见到你好吧。
蝉：嫉妒，你这是赤裸裸的嫉妒。
剑纹：我表示我实在是没什么可嫉妒的。
蝉：伤自尊了TAT……那我不写了，你自己打圆场吧……
剑纹：稿费哦，稿费哦，稿费哦……（回音壁）
蝉：我决定了（突然金光四射的站了起来），为了广大读者，我忍。
剑纹：果然稿费的力量是无限的……

谈到僵尸，大家的脑中出现的一定是某种裹着官服，一跳一跳的东西吧？说实在的，自从林正英先生去世之后，我便不再相信有人可以制服僵尸了。什么黑驴蹄啊，糯米啊，桃木剑啊，没有林正英都是浮云。

抱着“难道是林正英动画版？”的想法，本蝉满怀期待的打开了电脑，然后……“好疼，真的好【哔—】疼。”动画给人的感觉就像标题一样：这真的是僵尸么？

“阳光下的体能，只相当于3岁的孩童。夜晚的话，无论被打成什么样都可以恢复成原来的样子，可以没有限度的使用人类的潜力……”这……这也太扯了吧。可这些都不是最重要的，最让人伤的是——林正英你到底在哪？！（剑纹：貌似只有你一个人一直在纠结这个吧……）

总而言之，第一集给人的感觉就是——大大的出乎意料了啊。但不得不说的是，这部漫画的搞笑元素绝对是多到了那种一抓一大把的程度。

第一话刚开始，大家还没反应过来这动画到底说的是什么，男主角便被汽车撞得飞了出去，以昭示其“僵尸”之名，并顺带介绍了僵尸有“不死之身”这一属性。于是众宅男沸腾了：“那不就是说，他即便一晚【哔—】7次也不会有问题，【哔—】几次都不会死掉？会虚脱吗？”好吧，我承认我的口味又重了，但是事实正是如此。

如果只有不死之身也就算了，可是，家中住着一个“三无铠甲少女”，这实在会让人无法接受的大声咆哮：“难道动画男主人品就都那么好吗？”（樱木花道内牛满面的路过……）

好吧，对于一些心灵早已饱受摧残了的宅男们来说，家中窝着一只萌妹子的男主角也确实不少。没什么大惊小怪的。但一集一集追下去之后，即便是资深宅男的脸色也开始变了：先是“某没事就脱的傲娇魔装少女”莫名其妙的以“咱的力量被夺走了，在恢复能力之前就住在这了”的理由住了下来，再是“某个整天耍叶子的黑长直忍者”以“打不败你咱就住下来在这修行。”的理由住在了这儿……正在众宅男们掩面泪奔之时，“耍叶子”与“魔法少女”合力制成的晚饭，终于给众宅男们残破的心带来了一丝安慰。不过话说回来，那些装在锅内的东西，真的是食物么？连铁锅都可以腐朽，本蝉觉得还是拿去兵工厂，为军事工业做贡献好了……

今天去上上课，明天一起出门打打球，后天再一起逛逛街。一男三女，日子过得好快活。可是和平终究是短暂的，腹黑才是现在世界的主流，而某腹黑双马尾看似傲娇的金发萝莉深刻的昭示了这一点。

刚出场时，其“双马尾”加上“邻家小妹”的属性，就已经赚足了人气。在病房中的那一段长谈，更是让人以为“她是揭开谋杀案谜底的重要线索”。而她描述自己所看见的“犯人”酷似死灵师的时候，所有人都迷茫了。于是，各种剧情猜想层出不穷，什么“死灵师其实是最终BOSS”，什么“她和步的后宫们其实认识啦”，还有什么“步下一个就会推到她啦。”（奇怪的东西混进来了。）

因为属性对于宅男们的影响力过大，所以当后来看到“双马尾黑化”的场面时，惊讶程度绝对不下于看见小圆中“麻美学姐的头被咬掉”的场景。（好吧，又穿越了，不过这一幕太具震撼性了，实在是吓死某蝉了TAT）

在“春奈”、“塞拉菲姆”、“步”挨个败下阵来之后，为了保护自己的男人（雾），我们伟大的“死灵师”殿下“优”公主终于现身了，并且一上来就显示出了“开口说死你”的BUG技能，并一举秒掉了对方N次。但对黄金圣斗士用同样的招式是没有用的，这条理念，貌似放在魔装少女身上也适用，所以当优第八次说出“死吧”这个词时，对手并没有再次倒下，反而出乎意料反秒了她。本蝉表示压力很大，话说优的话不是影响周围魔力么，为啥子堵住耳朵就没事了……

但主角终究是主角，即便能力被对方找到了克制的办法，也绝对会有办法还手，而“步”同学正向大家呈现了这一点。正当优快被杀的时候，原本无战斗力的“蛆虫步”同学却又站了起来，并高喊着“即使你是双马尾，优在后宫中的地位也是不会被撼动的。”（大雾）冲向了对手。不知是因为萝莉控之魂爆发还是什么，原本集三人之力才能很艰难的耗掉一条命的对手，在转眼之间，就被杀的只剩下一条命了……（果然优其实和井上织姬一样是无敌外挂……）

双马尾的战败，不但进一步奠定了优在后宫中的主导地位，也引出了一个新人物，那就是最终BOSS：夜王。同样是僵尸，同样是男性，同样与优关系密切，但没有主角光环的话，你再强也没有用，夜王最后领便当消失也是在大家意料之中的。

这位出场便让诸多的腐女尖叫的反派美少年（人家已经不是少年了吧……），先是在众人出去旅游之时，打击了优的内心；后又以美食诱惑（？）掳走了优，并让春奈头顶着定时炸弹满大街跑。虽然一切的一切看起来都强过“蛆虫步”无数倍，但主角终究是主角，在男主角的各种活跌之下，即便你是永远不死的僵尸，也仍然只能等待领便当回家。

虽然本作是一部搞笑与卖肉为主的动画，但其中也不乏一些让人“激情澎湃”的场面：当大家看到步为了优而在此挥动手中的电锯（？）时，看到步为了男友纪而不顾被炸飞而伸出咸猪手时（雾），当叶子忍者和忍者村同伴为了维护世界和平贯彻爱与……（奇怪的东西混进去了。咦！武藏，小次郎，你们怎么在这儿？）好吧，继续，为了城市安危而在东京铁塔之上，组队身着女仆装，演奏乐曲杀怪时，这一部看似全篇轻松的动画，又似被烙上了另一丝意味，那就是——羁绊。

即便天天斗嘴，从来记不住人名的春奈不还是记住了步的名字么？天天骂着“蛆虫步”并且号称任务至上的塞拉菲姆，不还是放弃了刺杀优的任务么？又即便是从未开口无表情的优，不还会在步的怀里露出小女子姿态，并对步说“你要负责哦”（大雾），至于那个半路杀出的男友纪，因为你不合我口味，所以就靠边站吧。（有纪迷：兄弟们，准备武器，今晚准备杀人灭口。）

总而言之，即便是僵尸，且有无尽生命，一个人活下去，总有一天也会厌倦，但在这一间小屋中的各位，成天发生着新的故事，且彼此拥有如此之深的羁绊，一定不会寂寞的吧？所以……步反正不会死，四位少女啊，每天都让他【哔—】到虚脱。（剑纹：喂喂！！！）

文/不完整的Archer



意见箱

近期回函整理
大家的反馈
抽奖活动

暑期计划&适合夏季的游戏

●如果3DS破解了的话就入手一台。夏季适合轻松，休闲的游戏，音乐类游戏，例如：初音，啪嗒砰等。（18岁，男，余建东）

●机战Z（20岁，男，韩荣强）

●勇者斗恶龙（17岁，男，韩荣强）

●工作了，挣钱依然是挣钱。轻松简单的小游戏，比如《战神》。（23岁，男，房宽京）

●玩NDS，动作、休闲的游戏和玩一些网络游戏，看看书。（15岁，男，王凡）

●玩NDS，动作、休闲的游戏和玩一些网络游戏，看看书。（霍晓华）

●骑车旅行，拿相机去扫街……（周围）

●骑车（33岁，男，周海鹰）

大家都在玩什么主机

1位 PSP ……………57%

2位 NDS……………39%

3位 iPhone和其他…4%

*根据来信统计，个人多选者将选项分开单独统计。

最近天热得不行，上次游泳大概是小学六年级，掐指一算已经十四五年，所以那天在健身房的游泳馆很自然地沉底了。游泳不属于学会就永远不会忘记的技能啊！原来游戏都是假的，不管什么技能都不会忘。再也不相信爱情了！（某蝉：哪跟哪啊！）学生党有暑假过真爽，正在做读编栏目的上班党伤不起……貌似新迷又少了一期？年底算账。　　本期主持：剑纹

新掌机迷是我目前最期待的游戏杂志了，因为里面有很多业界的采访，各种观点，各种策划板块内容也很丰富，我很喜欢。虽然我知道新迷的生存有些困难，但是我还是希望你们可以继续坚持下去。加油，我会一直支撑你们！！！哈哈！

（浙江舟山，余建东）

PG■前面说的我们心里暗爽，多谢支持啊少年。不过乃怎么看出咱生存有些困难的？怎么看出来的？你说！小心告你诽谤啊。开个玩笑。其实新迷生存不是有些困难，而是很困难好不好？有木有？可能每一期都是最后一期，现役几个小编和你一样希望新掌机迷继续坚持下去。一起加油吧。所以，如果某天你不坚持了，我们也不再坚持。

设一个抽奖栏怎样，设置一些奖品，最好有PSP、NDS的掌机哦！因为想碰碰运气，没钱买只好这样。

（广东河源紫金，王凡）

PG■奖品是杂志的卖点，我们怎么可能不做呢？去年新迷联系了一些厂商，搞到包包、屏幕贴膜之类的配件做抽奖。不知道你赶上没有？当时回信较少，获奖率哇哇的高啊！不过啊，想让厂商（索尼和任天堂？）给咱提供PSP和NDS当奖品貌似是不可能的，想回馈读者只能新迷出钱自己买。所以前面停了两期抽奖，想攒点钱搞一次大的。你可能会说，可以继续抽一些包包、屏幕贴膜之类的配件啊？这个确实没什么问题，不过感觉不给力，好像在应付事儿。PSP和NDS的配件已经没什么新鲜的了。说实话，除了包包和贴膜之外，别的东西也没什么太大用处。3DS的配件比较少，主机普及率还比较低，现在用3DS配件当奖品有点早？我们已经在准备了。包括随刊附送的赠品也是，设计了一些很有趣的东西，不久后会看到成果。

（另，之前获得奖品的同学不要急，有些已经发出，没收到的也快了。）

看了这么多期，怎么没有小编的自我介绍？希望能了解一下小编，最好还有照片。

（霍晓华）

PG■你也没有自我介绍啊？你先来，下次回信介绍自己，最好有照片。

说实话这是本人第一次投稿，不知写得如何。写得不好，尽请原谅，以后继续努力。

本篇文章只是一个开始，我想写一个狩猎生涯和其中的点点滴滴，一一记述。还有一篇是我中学时写的，那篇文章希望与人分享，给人带来一些快乐。如果读的人能笑，我将很开心。

对小编说什么，我还真不知。希望多多赚钱吧！提一些小建议，写游戏攻略不要太死板，多一些语言的调侃，可以增加一些可读性。

下面写一下我玩游戏的小心得。（略）

为什么用铅笔写，因为错了字好改，外加送上一张临摹画，一定别看完就扔，这张画是我九天的辛苦，要珍惜劳动者的成果，不然我会很伤。

话已至此，不多说，最后祝小编们身体永远健康，因为身体是一切革命本钱啊！

加油！支持你们。

补：最后的最后，问两个问题。第一，《皇家骑士团》在战斗是会死机。（我是PSP2000，非V3，普罗米修斯-4），与游戏店主确认过，再次确认一次，请给答复。第二，《最终幻想4》会有中文版吗?

（李博）

PG■别说什么求原谅的话，你能投稿，我们感谢还来不及呢。同人文太多，如果文字不够新鲜（欢迎吐槽和恶搞类），基本是不会考虑的。这个请你原谅。你的文字和画我们都看了，已经被硬核收藏。信这不是也回了么。不仅仅是你的，来信和回函是我们的真实成果，也可以叫战利品，小编都会好好保留。

关于问题：第一，据皇骑粉丝硬核说，玩正版没死过（他买的美版和PSN下载版）……做攻略时用PSP1000截图，也没死过。帮不上你的忙，抱歉。第二，你是说NDS版《最终幻想4》？记得这个早有汉化版了。官方中文版悬，都出来多少年了。

亲爱的掌机迷：

你们好！我是个马上就要上高三的学生，不过我对此并不紧张……（但我的确是个成绩优秀，令人羡慕的学生！）我的字不太好，而且第一次写信，不过是用心在写，望小编们包涵。

我看《掌机迷》一年左右了，个人觉得《掌机迷》是同类杂志中最棒的。什么XXX,XXX（杂志关键词）之类的，我讨厌得很，真心话……每当报亭到了新的《掌机迷》后，我都兴奋的去买，这确实是有原因的。个人感觉《掌机迷》字里行间都透露着小编们的真诚，而且内容丰富，并把幽默与实际相结合，可读性超强！（总是感觉娱乐性更强……）不过我家这边买《掌机迷》的好像并不多，真是悲剧，但我会支持到底的，只要《掌机迷》还在，我就会毫不犹豫的支持！你们真不容易呃，一定要坚持啊！

谈到我对游戏的理解（或许该说生活），我觉得有爱才是最关键的啊！我对游戏非常挑剔，没爱的游戏大多数都不爱玩。在我心目中，《勇者斗恶龙》是最棒的游戏，FC时就玩过1、2、3、4代，又用模拟器玩过5、6、9代。我对《勇者斗恶龙》简直是爱到了极点，所以RPG的游戏基本上不玩别的。我被“荷伊米”这类的“毒害”好深呢！我向往的就是DQ中那种安逸幸福的村庄生活，可惜生活在现在的社会……

前段时间我才买的PSP，本来想买3DS，但商场没有……而且也买不起游戏，哎。PSP一到手我就不知道玩什么好，人人都称好的《怪物猎人》我玩着总感觉空虚，《战神》什么的总感觉无聊，《最终幻想》系列根本不适合我，所以我在苦恼中，有段时间我恨不得在PSP上下个PS模拟器玩《勇者斗恶龙7》，但我日语一窍不通，可怜。我读起游戏杂志来就比较舒服了，大概我只适合看游戏，不适合玩，天啊！

在生活中总是有着许多不平等，所以我总是避开这些事不去想，除了把该做的作业做完，就是想想游戏什么的，这也导致了我一个好朋友也没有（天哪，这真可怕），好孤独。好在还有些动力支持着我，我便还能坚持着（话说现在的学习压力真的很大呢）。总之我对《掌机迷》充满了爱，对各位小编也是呢！不过小编们大概都是我的长辈吧……于是我怀着充分的善良希望《掌机迷》越办越好，小编们都健健康康哈，不要忘了在某个角落还有像我这样默默支持者你们的人哦！

那就写到这里了，还有件事，我也是后街男孩的超级粉丝，不知道小编们有没有爱他们的啊。还望回信啦（不过你们好像很忙……），再见啦。《掌机迷》万岁！小编们要快乐哦！

（侯杰）

PG■多谢表扬，我个人认为坚持做某件事都有原因。你说《掌机迷》好、可读性强，我们的目的就达到了。

游戏和生活都是密不可分的，一般没人在意这个而已。比如小编生活的一大部分是工作，工作的主要部分是游戏。对普通人来说，游戏是生活的娱乐调剂，学生时代有的是时间，主力是RPG和SLG这类耗时间又有带入感的游戏；进入有带入感的社会后，时间变少，所玩的游戏可能就变成FPS和FTG，或者是愤怒的小鸟。根本没必要纠结你爱玩什么，不爱玩什么。跟随你自己的感受，不受外界干扰，知道自己喜欢什么，这何尝不是优点？

你说生活不平等，其实学生时代正是人生最残酷的经历，尤其是对“不一样”的孩子。老师希望每个孩子都一样，服从管教，不淘气捣乱，然后尝试教给你一些东西；你的同学个性统一，

服从老师，争当好学生。于是你这种不合群的“不一样”学生更显得独特，有不平等的感觉，或者很难找到朋友简直再正常不过了。再者说，你学习不错，可能就成了书呆子的代表，想找个好朋友更不容易。不管是什么，你现在看到的不平等绝不是真相，只是你现在身边这片井底的情况。如果你总考虑这些，还把心思放在一些别的事上面，比如“为什么游戏不好玩，但是杂志好看”，我敢说你的学生时代（尤其是初高中）肯定残酷又虚伪。不过你所经历的不快乐不是你的错，你需要抬起头看世界。学生时代的不合群，从很大程度上说明你已经领先了一步。你思考的问题可能正是真实世界的现实问题，你和别人不一样，没有把所有时间消耗在毫无意义的地方。你说有一些动力支持着你，如果你觉得这些事有意义，一定要坚持下去（别影响了学习成绩），抬起头淡定看待现在的不平等和压力。如果你想摆脱不平等，过上老师疼同学爱的好人生活，你可以试着放弃所有动力，把心思全放在如何讨好老师和同学上（别影响了学习成绩）。

BSB大概是我高中时代的歌唱组合，怎么你们现在还粉这个……

亲耐的小编们，你们好啊~

人家回函第一次登上杂志好激动啊~

咳咳，少年的少女心被激活了，变得有些不正常了……（揉脸）嗯，现在正常了。不过回函被登上杂志的感觉还是让我心情难以平静，赶紧拿着PG向基友和妹子炫耀去啰~（屁颠屁颠奔走了……）

唔，还是先把信写完再去得瑟吧……（捂脸）。话说我上次寄的回函是3月号的，本来以为4月号的PG会登上我的回函，可是咱以一种少女怀春的心去等4月号的PG，苦等一个多月都没买到（垂头）。上星期通过网购买到了4月号，结果没看到我的回函挺失望的（画圈圈）……今天无意间买到了5月PG也没多少精神……但翻着翻着突然看到我动听迷人闪亮感动到落泪的名字赫然闪耀在PGbar的角落时，基动啊（内牛满面），于是乎便有信心提笔写下这期回函（星星眼）。

话说边角栏君啥时候消失了呢？回函上也没了“边角栏”这一项了唉（歪头），难道是寄回函卡的人太少了，不好排版？再提个建议，希望PG以后能做一些系列游戏历史回顾专题，比如以前老PG做的DQ系列历史的回顾，不仅有每代的内容评价，还有哪个平台上的汉化较好的推荐，总之内容很丰富我很喜欢。不过希望PG做这种专题能在DVD上附上相应的游戏，这样才收藏~（幸福状）

6月2号是我生日，希望这次回函能登上6月号（但总觉得赶不上了……）

买了很多轻小说和手办米钱了，需要小编们用乃们的基情来治愈咱啊……orz。嗯，好了就写到这儿吧，附上一些赠品，希望小编们喜欢~

（张偲阳）

PG■如果你的名字没有出现在PGbar，只有两个原因：一是你没有写信，二是等下期。

边角栏消失被你猜对了，就是人少。不过不好排版说错了，人少好排版才对……边角栏每期都是最后加，话说以前在老PG，每期截稿后我们几个小编每人还要抄20条边角栏。因为刚截稿大家都筋疲力尽了，还要从几大箱子里找合适的回函卡，然后抄下来，真的很痛苦。有时某人的校稿没改完，我还要额外帮他抄一些，想想都痛苦。新迷“好”了，每期回函很少，每期所有回函也就20多条，全用上也只有20多页边角栏，我们自己都不好意思……所以还是先低调地消失吧。希望你能谅解。

专题的建议已阅。6月2号肯定赶不上，提前祝你明年6月生日快乐行不（笑）？你买了很多轻小说和手办，明明是土豪，还要卖萌要基情太不厚道了。信到我手里之前，赠品已被硬核扣下，建议你再寄一次。

剑纹你好，新迷小编中对你最熟悉，所以就给你写信了。不好意思，字体不好看，怕影响了你们看信，还是发电子邮件吧。

小妹今年高三毕业，高考前给你写这封信，因为突然想留下一个纪念，了却一个心愿，也可能是想给高考增加一些美好的回忆。高三生活很枯燥，我想你也是过来人。高考后的事还没想过，大概先放松几个月，然后填志愿去外地上大学去了。后面的生活还是茫然，不知道我还会不会继续玩掌机，会不会继续看动漫，现在为数不多的一两个死党以后会不会分道扬镳……

我也不知道说什么，想不到重点，但又想和小编们聊聊。因为我觉得咱们可能是同类，我幻想高三前的你们和我现在可能有相似的地方。

希望你能看到信，高考后再见吧。

（亦柯兰）

PG■你这是病啊，如果有名字，大概可以叫“考前综合症”。高考已经完了，后面一步步来吧。考完先放松几个月，然后去上大学；攒钱买3DS或PSV，随便看杂志，听音乐，看动漫，去逛动漫展；和老死党交流大学经验，认识新的基友，不对，是女基友；干所有高中想干却不能干的事，比如光明正大地交男朋友。你现在正处在放松阶段吧？如果没什么事干，看完杂志后给我回个信。

Editor's Voice
~小编之页~

硬 核

连着两期写任天堂的一些故事，觉得人们对“任天堂”三个字的理解非常有意思。首先在我们完全不了解故事的时候，多会把“天堂”两个字看成是一个词，所以才有人喜欢用“任地狱”来讽刺任天堂。这个其实没有什么问题，天堂这个词我们太熟悉，很自然的就会联系上去。有意思的在后面，就是当国内某网站翻译kotaku.com资料的时候，最早对“運を天に任せる”的翻译用的是某个含有一定贬义的词语（从文章的评论里看出来的，具体什么词我并不知道），后来在网友的提议下译者将词改成了“成事在天”。当时我看了之后也觉得这么一改确实更加合适，我相信很多人都跟我一样的想法。为什么？因为我们不愿意把一个含有贬义、消极意味的词语跟任天堂这个成功的大公司联系起来。

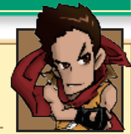
经济学家会去分析任天堂的经营状况，来告诉你任天堂的成功都是必然的，是山内溥经营有方，是市场决定的。只有哲学家才会告诉你“运”就是山内溥的理念，任天堂的成功也有很大的运气成分。

瑞士的一位著名作家艾伦•狄波顿在一次演讲中也提出了运气对于成功的影响。他的主要观点之一就是我们现在太过“势利眼”。“势利眼”并不一定都是“看见大，得得拜；看见小，踏一脚”这种极端的例子。在现实生活中我们可能会根据一个人的职业来判断他/她是否有交往的价值，家长也常会告诫子女说不要和成绩差的同学一起玩。这些都是“势利眼”的表现，这是一个全球的现象。还有就是现代追求“平等”的观念，我们一直都在讲人人平等，人们会告诉你你有机会成为比尔盖茨，只要你有他那样的头脑和冲劲，以及一个车库。虽然事实上并不是如此。

所以在一个看似人人都有机会成功的社会里，成功与否成了判断人能力的标准。任天堂成功了，所以人们都认为山内溥就是牛逼，就是能力爆表。然而当你看过上一期的《任天堂前传》一文，就会知道山内溥并没有这种想法，他理解任天堂的含义就是“听天由命”，“运气”在这里起了很重要的作用。

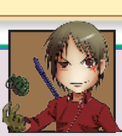
不管你愿不愿意承认，运气因素是我们无法摆脱的。如果我出生在富人家庭，现在我很可能是商业精英了；如果我走街上被花盆砸到，我很可能就顶着花去大战僵尸而不是在这里写稿子了。如果你接受了运气在学业、事业中的作用，就不要根据这些去评价一个人，你很可能不知道他人的真正价值，这是一个人不可测的部分。

说了这么多，最大的目的其实是想给高考考得不好的同学打气。你们不要自己给自己压力，不要怀疑自己的能力，一次失败可能仅仅是运气问题。另外就是我们在追求成功的时候不要拘泥于社会对于“成功”的定义。这个不是一拍脑袋就能想通的，你可能需要再过十几年甚至几十年才能理解这一点，并且开始追求自己真正想要的成功。没关系，我们可以从不排斥一些只属于你自己的“怪异”的想法开始。



剑 纹

《永远的毁灭公爵》都发售了，我再也不相信永远了。以前每年有个盼头，期待的心情如小鹿乱撞，等真的玩到游戏就像被小鹿撞了。我从小就认为，有一些事（东西）只要一直惦记，即便什么也不做也会成功（获得）。只是时间的问题。后来才发现，这不是老天保佑，而是一个叫“理想”的魔力。但一次次证明，实现后的心情可能是快感，也可能是失去理想后的失落。于是你可以骗自己说，如今我所面对的困难其实是最有趣的时刻，等困难过后等待我的不一定是成功的喜悦，也可能没劲。



平 射 炮

某纹做苹果游戏专题后，iPad里多了一个叫《塔防》的游戏，对，就叫《Tower Denfense》，韩国Com2us公司出品。其实这游戏很一般，系统没亮点，画面也一般般，敌人来来去去就那么几种，塔的种类也不多，属于无脑型游戏。我为什么玩呢？2倍加速特别快，一小关几分钟就过了，有时候蹲厕所用这个打发一下时间。Normal难度前面关卡都很简单，不知不觉玩到D1关，然后就再也过不去了。

这关是幸存模式，坚持11分钟不死即可过关。塔的数量少，这关的敌人也只有3种，所以我尝试了各种塔组合和升级套路，就是过不去，有几次腿都蹲麻了。我考虑，如果是我的技术问题，前面都很容易啊，都是一遍过，为什么这关就能卡住？最起码说明这游戏的难度设定有问题。试了大概四五十次后，我把难度降为简单，还是过不去。最多坚持到还剩2分多钟，成群的虫子就射向了基地……在重试了100多次简单难度后，我宣布放弃，不再碰这游戏。昨天截稿没事拿起iPad，发现游戏更新到1.01版。不知道修正了什么。试了一下，D1关开始的钱就增多了。一遍通过。我勒个去！真坑爹！数字下载模式更新很方便，但如果因为这个就不好好测试，初版就留下严重的bug恶心玩家，以后谁还敢玩你的游戏？

银魂的“反河蟹”坚持

说到《银魂》，不管是以今天的标准，还是集英社黄金年代的标准来看，都难以算得上是经典名作。但对于今天少数玩下流笑话的少年漫画来说，却有着一种坚持，或者说，《银魂》的存在代表着不向主流妥协的低俗文化。

少年志的低俗系

以性器官、屎尿屁等玩意当笑料的创作就一直不断，香港七八十年代有一大堆电影玩这些东西，而日本在八十年代也是这类低级搞笑最旺盛的年代。讲谈社的主力，当然是长达二十多年的搞笑格斗漫《功夫旋风儿》，不过严格来说，这套应算是剧情系格斗漫画。至于集英社则是人材辈出，德弘正也的《不文泰山》可算是当时的同系代表作，甚至可算是今天《银魂》的直系祖先。至于《幕张》到今天还有人不时提到，《IQ博士》也是这个年代的代表作品。久米田康治早年的漫画也是这类。一般来说，在青年志连载笑料就会走色情向，而在少年志以至儿童志，就一定是屎尿乱舞。

不过正如今天你已经很难在电影院看到大玩屎尿屁的喜剧，日本同样也过了这个顶峰年代，低俗笑料的漫画越来越少。虽然色情搞笑系还是有几套，像什么《B型H系》《妄想学生会》在坚持，但像《元气三姊妹》除了头两三集玩了不少不好笑的色情搞笑，之后就已经变回一套疯狂胡闹型的漫画了。《腊笔小新》其实过了二十期，低级搞笑已经越来越少，去到臼井仪人晚期几乎已经净化为儿童漫画。套臼井早年经常在漫画中的自虐梗“吹雪丸越来越不好看 啦！”，到后期只是一种惯性收看，或者将漫画当成一位老朋友般继续看而已。（梗：有说台湾将“哏”误写成了“梗”，也就是逗乐、好笑、笑话的意思，比如相声演员的逗哏角色。编者注。）

低俗笑料会没落其实不是社会不容低俗，因为这类低俗笑话在日本社会很普遍，不论中二学生，还是四二大叔都会开。低俗笑话一直有他的市场，甚至不只是男生喜欢，女生说起这类低俗搞笑的话题甚至比很多大男人还狠。问题是出在能够玩的题材都在那十多年被一群好手玩过完了。有什么低俗梗是没玩过的？再恶心、再乱搞都有人玩过，以至于后来的漫画家已想不到有什么可以玩的地步。这个年头还敢玩屎尿屁，而且还在少年Jump这种主流少年志玩的那么凶的就只有《银魂》。至于另一个还在坚持的《妄想学生会》，虽然是在少年Magazine，但一来是四格，二来玩的都是相声梗，真的需要打码的画面比较少，甚至很多是必需懂日语才明白笑点，比起传统的低级梗其实算是较温和的。

动作加相声式的搞笑

回到《银魂》，笔者之前谈到以手法来分搞笑漫画，不外乎是动作（即画面）和相声（即言语）两种。虽然将二者混在一起的并不新奇，但《银魂》的厉害之处在于他什么都用到极致，不管是低级，还是相声，都是全力以赴。总之就是以热血漫画的方式来玩低级搞笑。其中恶搞MHP那一篇就极为喷饭，低能恶趣味连发，单就画面就已经够绝核了（绝核：粤语中刁钻、妙极、抵死之意）。但这样还不够，《银魂》另一名物是吐槽，本来单是银时他们的乱搞已经够爆笑，但再加一个正常人去吐槽他们的恶搞，就让笑料有画龙点睛之效，所以新八虽然在故事中是作为半个主要视点存在，但如果没有他的吐槽，整个故事就会暴走个没完而失去控制。套用《妄想学生会》的作者评津田的吐槽：“本作品的和平都建筑在津田的吐槽上。”。同样的道理，《银魂》的吐槽都是建立在新八又或者银时的吐槽上，一但连他们也要耍宝，整个故事就会陷入无法控制的情况。可以说，吐槽其实就是作者空知英秋用来将暴走搞笑压在一个可以控制的情况下的最大武器。想想其他以夸张搞笑的漫画，由于没有人去吐槽，往往变成越玩越过份，最后就是冲到海里回不了头，而有了吐槽就可以在关键时将车子煞停。

（说到车子比喻，笔者得拿一段文字来说明：笔者一直认为动作搞笑梗其实就像一个往码头的尽头冲的车子，冲得离海边越近就越厉害。搞笑梗也是一样，越尽就越爆笑。但这种玩法也得冒着冲过头

掉海里的风险，也就是说玩过了就变得不好笑，又或者不知如何收尾而烂尾。其中玩过了的典型动画是《元气三姊妹》的前半部分，一个只能玩两三分钟的乳头和尿袋话题，竟然玩上七八分钟，再好笑的笑话拖那么长也变得不好笑了。至于收不了尾的就更多，单是《福星小子》就已经一大堆，《绝望先生》更是多不胜数。不过这类作品是单元性，所以大可以将这个放到最后，下一回当没事人重头再来就没问题了。但这显然是不负责任的做法，从这里也能看到以夸张动作来搞笑，其实是很容易冲进海里的。）

贯彻“我Cheap，故我在”

《银魂》能够比其他同类低级搞笑成功的一个理由，是在一大堆屎尿呕吐物乱舞、Just We定春依利沙白到处跳的情况下，还能保持平均每年出一个巨大认真长篇的剧情向剧本。像刚电影化的红莲篇，真选组动乱篇，到歌舞妓町内乱篇等，都是认真严肃的剧本。由于有这些绝对是热血少年向的剧情，就能在玩低级梗玩到累、玩到读者开始讨厌的时候笔锋一转，让整个故事推向少年Jump的王道特点“热血、友情、胜利”，读者在看了大量低俗梗后，突然换上少年Jump的王道精神，自然会有一种耳目一新的感觉。而且大长篇的好处是既可以顺理成章地让新角色登场（像高杉、九兵卫、神威、平子都是这类），也有足够戏份去描写新角色。由于有很充足的时间去描写角色的心理和认真的一面，那后面发展到搞笑的地方就有很大的空间去让他们的形象崩坏了。

对，虽然空知写认真剧本也有一手，但他很清楚自己能在少年Jump混不是因为他能写认真剧本。比严肃，比剧情向，比空知优秀的漫画家要多少有多少，但他们却不能像空知一样抛弃羞耻心地乱搞。也就是说，其他擅长编剧的漫画家和作者都会有自尊心，即使搞笑也会有个限度，但空知就是无限制地向极限之海进发，所以他才能在修罗场般的少年Jump混下来：比搞笑，没有他的编剧能力。比编剧的，却没有他的低级趣味和无差别恶搞。空知正好就在二者之间的空位存活下来。

所以空知英秋能够混到今天，最大的武器就是他很自知。他知道自己的长处就是够低级，够恶趣味，而不是剧本好角色好。

同步超高的动画版

至于动画版《银魂》则是另一个奇迹：一般动画制作组和漫画原作者总会有一定的距离，甚至常有作者和制作组的想法完全不同，拍出一套和原作完全不合的作品。但《银魂》动画版却刚好相反，动画版以高松信司（即伊利沙白，这个摆明恶搞Q太郎的原作角色动画由高松信司来配音，甚至现在高松自己也用伊利沙白当网名）为中心的制作组，却和空知较劲，二者同步达400%！

其实在最初的第一年，动画组还比较自重，很多梗都没有用得太猛。但第二年开始上手了，或者说他们发现晚上六点的黄金时段观众不介意看到近藤在电视上秀那话儿（在黄金时段千万个家庭、正在吃饭的观众面前露JJ，《银魂》即使不算绝后也算是空前了吧？）。制作组也越玩越狠，甚至原创的剧情玩得比漫画更神经病。而空知看到动画组放手乱搞也不甘示弱地暴走，在两边互相较劲之下，让《银魂》创下了搞笑动画的不少传说，像刚提到的露械，又或者大量打码画面乱舞，经典的“新阿姆斯特朗炫风喷射阿姆斯特朗炮”，近藤的名句“蠢蠢欲动”,还有另一个名句“To Love超有趣的”等等，都成了观众一想到就喷饭的剧情。

而动画组因为利用了动画的特点，所以玩了很多声优梗、假结局梗、假电影版梗，总之就是奇想天开什么也来，像一整节只用一个画面再加三个声优的 Sound only，传说中的“白夜叉降诞”假预告篇，银八先生等等，其天马行空而且不留情面就有如访谈中高松说的：“空知老师大力地将球投过来，我们只好全力将球打回去。”在两边的良性互动下，让动画版成为极少数可以超越原作的例子。

长玩长有

很多单元长篇都有一个问题，就是剧情在集英社的死拖烂拖之下最终烂尾收场，而单元又会越画越无力。但《银魂》则是集二者的优点：当单元拖到闷就换认真的长篇，而当一连数月的高潮过后又回到单元恶搞上，节奏控制随心所欲，那就不容易出现过于公式化的毛病。因为观众不知道哪一回空知会突然又来一个剧情大长篇，所以每一回都要看。而当你以为热血满点的时候，却突然掉出一个低级梗让所有读者呆在杂志前。

不然坊间传说“猩猩玩弄读者的股间”是随口说的？没有这种玩弄读者股间的本事，能在少年Jump混下去吗？

文/杰特

传统手机游戏没落≠智能手机游戏兴盛?

过去几年一直都是TGS的重点展出品之一的日本手机游戏，今年差不多完全消失，反观现在的两大智能手机iPhone和Android都有一个摊位展出游戏，这代表日本手机游戏已经要转成智能手机游戏？

日本手机游戏的困境

其实之前谈iPhone游戏时笔者已经不止一次指出，iPhone的出现对日本的最大冲击绝对不是任天堂，只要Apple继续坚持他们的简约哲学，iPhone就绝对无法取代拥有传统按键和双屏显示的NDS，也赢不了采用PS2系统的PSP，虽然或多或少会削掉一部分不怎样玩游戏的玩家市场，但这对本身拥有巨大玩家数量的传统主机市场却不构成很大的影响。其实道理很简单：对特地去买一个NDS来玩游戏的玩家，是不会在乎手机能不能玩游戏的，也不会因为有了iPhone而放弃玩NDS或PSP，在这点上二者的重迭面并不多。

但手机游戏就不同了，手机游戏本来就是主打一些连游戏机都不想买，只是坐公交车时玩几下，又或者在公司休息时玩两盘来打发时间的一般人。这个地区是就连任天堂都不会有所期待的荒漠，他们每个月的消费可能只是二千日元又或者香港的二百元左右，想想一个NDS游戏再便宜也要一百多元吧？他们甚至连这个也不想付钱，“买一个游戏不如吃几顿饭”。即使偏重一般人的任天堂也不可能动得了这种人。既然无法吸引到这些人买主机和游戏就不用管好了，所以为什么早些年NDS和PSP大卖时手机游戏仍然很火爆，就是因为这两个市场并没有太多的重迭。

手机游戏就不同了。手机游戏为什么大流行，就是主打这类每个月的游戏预算不多于一千日元的人。他们会在上下班在公交车打两局，然后几天不玩也不稀奇，所以日本的月费租游戏计划最适合他们的习惯。反正一个游戏才150日元，只不过是一个500ml的可乐价钱。6个游戏才不过900日元，这个价位低到只够你在秋叶原吃个豪华一点的咖喱饭.如果是笔者最爱的“和幸”猪扒，价格更是高到1155日元，换成香港的生活指数就是八十元左右。想想日本手机月费也要三四千日元，那这一千日元就很便宜，即使买回来放着也不算浪费。

而iPhone这类智能手机游戏的登场正好就攻打这个市场，同样是极为便宜的120日元一个游戏，最贵的大多数也只是1200日元，都不是一个很离谱的价格，而且卖一千以上的游戏基本都达到了传统游戏的水平。更重要是，一次买断的手法比起每个月都要付一次钱更方便，这种便利是直接冲击传统的手机游戏，让用户重新思考究竟值不值得每隔一年就换一次手机，而只是为了玩更新的手机游戏（真妙，叫他们买个NDS打死不愿意，但年年换手机花几万日元都面不改色），或者选择外表更酷、功能更强、以及游戏更多更便宜的iPhone。

厂商的两难

虽然谁都看得出，日本手机即使拥有Push Mail，能收发电邮，甚至上网玩mixi（日本的一个类似Facebook的服务），但用户已经厌恶了每个月花样繁多的手机品种，而选择只有一个外型的iPhone。对游戏厂而言，却不是那么简单就能决定转换新市场的。

首先，传统的手机游戏采用月费制，每月和网络公司分帐，这种做法好处是游戏的收入是长做长有，特别是总会有一批用户买了游戏不玩，但又不去主动停止付租（太便宜才有这种行为），那或多或少是一笔收入。但iPhone游戏的一次付清，一但游戏口碑不好的话就真的没有人买，又或者过一段日子游戏变旧也没有太多人买，最后只能减价或者推出更新版。可是Apple的做法是更新版是不能要求玩家多付一次钱的，这就变成只有用户有好处，只需要付一次钱就可以享受无限制的更新，但厂商却无法再多收一份钱，这和传统游戏挺像的。

这种针对用户的权益而打压厂商利益的做法是Apple的一贯手段，反正即使要求再不合理厂商

也只能低头。理论上以现在iPhone在日本的超热卖，即使采用Apple的作法还是一样能赚钱。但实际考虑却有以下两点让厂商进退不得：

1：Apple真的能够完全主宰日本手机市场一半以上，像iPod那样？

2：iPhone的热潮还能维持多久？

第一点可算是先天性的死穴，以前手机游戏是几家大电讯商垄断，只要和au及dokomo谈好，那理论上全日本就有一半人可以玩到该游戏，而且只要符合要求，不管哪个牌子的手机都能玩。日本手机花多眼乱，数十个型号总有一个合你心意。这么大的市场，钱当然容易赚。但iPhone现在只有Softbank 这一家业务，而且iPhone和iPod Touch的分别就只是能不能打电话！以日本人那种生产无数的不同型号来满足无数不同的用户要求的做法，iPhone这种简约产品线实在让人担心在上面出游戏能不能像传统手机一样好赚钱。至于Apple的产量能不能满足到巨大的市场需求更是大问号，现在已经如此勉强了，如果出现供应不足，影响到游戏收入岂不槽糕？

另一个大问题是iPhone的热潮是在短短的几年爆发的，潮流这种东西来得快去得也快，假如现在将所有的资源都投放到iPhone身上。万一过一两年iPhone不再流行那又怎么办？日本手机不就是活生生的例子吗？日本手机还可以因为不同厂的不同型号，在密集的推出新产品的状态下维持新鲜感，但Apple是一年更新一次，每次推出一种，理论上不是应该更快玩厌？在传统的思维下，这种担心十分正常，而这也是为什么今年TGS没了手机游戏，但是日本厂商对iPhone没有很积极的理由：已经知道投资手机游戏没有未来，但iPhone的未来又看不清。

Android就有未来?

既然iPhone在产能和种类上存在不足，那Android应该会是更佳的选择，可以让手机游戏转移过去？从今年TGS的情况来看，Android的情况更不妙，好歹iPhone那边还有一堆游戏，但Android却是少得可怜，连充场面的都不够。

没错，论开发自由度，Android绝对要比iPhone的iOS要自由得多，但是每个公司都为自家的手机搞出一个古怪的Android，那游戏开发者能保证自己的游戏在不同的手机上都有一样的表现效果吗？Android不同于Windows。Windows只要符合硬件，那每一部计算机都会有同一样的效果。但自由度太高的Android，每个厂商为了让自己的手机和其他品牌作出区分，都会加入一些特有的东西，甚至连 Apps和接口都要自己搞特殊化。对，这样每个厂商的Android手机都是独特的，但这种独特可不是游戏开发者想要的，因为你无法确认自己的游戏在绝大多数的Android手机上都能正常运行。尤其是现在三天两头一个新机，现在能保证很多机器能玩不等于三个月后也这样。Apple的iPhone平均两年一大升级，即使现在推出的游戏，最少3GS甚至3G还是能玩到的，也就是有两年的时间。一个游戏卖两年足够了吧？但你能数出来一年内到底有几部Android手机推出了吗？家家都在自己的Android手机上搞创新，加装了一大堆自己专享的App，甚至开个自家的App Store。你想让游戏厂商如何去和那么多手机厂去谈判？以前只要和三四家电讯商谈好就成，但现在是欧美日韩台一大堆手机厂，你又谈得了多少间？

这正是日本游戏厂商对Android没有什么欲望的理由。开发潜力这种玩意不能换钱，能赚多少才是重要的，而现在就是iPhone最好赚，而Android则是只有卖手机的厂赚那么一点点，app开发者好不好赚钱大家心照不宣（每家手机商都在自己的手机上装一大堆他们自己开发的app，那还需要另买app吗？）而游戏更是不用提，那想在Android推出游戏，而且是日系游戏，现在来说还只是一个不大美丽的幻想而已。

面对现实之时

日本游戏厂商现在还在拖拖拉拉，放弃传统手机，但又不敢大举进攻iPhone，而Android则完全不在考虑之列。反而日本手机厂商能不能果断地推出属于他们的手机系统，来和iPhone对抗才是问题。如果有这个能力的话，那么使用传统的经营模式还是有一定吸引力的。（虽然实际上Apple那一套比较合算，但还是有一堆人喜欢月费租游戏的。）

把日本的手机游戏经营模式结合到Android上？你还嫌Android的市场不够乱，想再搞乱一些吗？已经有Google的App Store，手机厂商又有一个App Store，再加上电讯商的游戏店？那还不如买一台iPhone算了。 文/杰特

全国萝莉控统一等级测试

一，单项选择题。（下列各题中只有一个符合题意的正确答案，答错不答或多答均不得分。共五题，每题6分，共30分）

1，萝莉（loli）一词来源于:（ ）
A 萝莉控 B 洛丽塔 C 恋童癖 D 萌

2，日本动漫角色中被成为“萝莉教祖”的是（ ）
A 阿拉蕾 B 莎沙美 C 凌波丽 D 神尾官玲

3，1962年版的电影《洛丽塔》的导演是（ ）
A 阿德里安●来恩 B 张艺谋
C 史帝文●斯皮尔伯格 D 斯坦利●库不里克

4，所谓的萝莉控黎明期是（ ）
A 70年代初期 B 70年代中期
C 80年代初期 D 80年代中期

5，“loli”的年龄段是（ ）
A 7岁以下 B 7～12岁
C 12～15岁 D 16～18岁

二，多项选择题。（下列各题中有一个或一个以上的正确答案，共分5题，每题5分，全对得5分 少答得2分，答错一个不得分，共25分）

1，小萝丽的肌肤是（ ）
A 柔软的 B 光滑的
C 飘飘然 D 细嫩的

2，穿（ ）的小萝丽很漂亮
A 内裤和大蝴蝶结缎带 B SM装和项圈
C 蓬蓬洋装和红色女用小学生书包 D 睡衣和猫耳

3，（ ）小萝丽会说的话
A 用，用力些 B 请，请住手
C 喵喵～ D 如～如果是哥哥的话...可以喔（小声）

4，小萝丽的身上有（ ）的味道
A 牛奶味 B 肥皂香
C 香汗味 D 女人味

5，小萝丽最适合穿超短裙的年龄约为（ ）岁
A 8岁 B 12岁
C 16岁 D 20岁

三，判断题（请选择你认为正确的答案，不答答错不得分，共5题，每题5分，共25分）

1，loli控就是恋童癖。（A对，B错）

2，萝丽和萌一样与年龄有关。（A对，B错）

3，被称为萝丽四天皇的是星野琉璃，沙沙美，木之本樱和玛露其。（A对，B错）

4，正太控意指小女生迷恋成年男性。（A对，B错）

5，以7岁处于小学低年级以下阶段的少女为喜爱对象的叫做“海控”。（A对，B错）

四，案例分析题（认真阅读案例，并根据案例回答所附问题。共2题，每题10分，共20分）

1，萝莉控（Lolicon）就是洛丽塔情结（Lolita Complex）的简写，在ACG同人的世界里，凡是喜欢可爱的少女的这种趣味以及体现出这种恶趣味类型的作品，基本上都与这个词扯的上关系。萝丽控在ACG领域起步，大概是从1992～93年的时候开始萌发并逐渐发展，最开始是在漫画、动画中，之后才是游戏、轻小说等，一边有部分作品开始或多或少，一边有部分作品很大程度上受到这种情节影响。以上。

这段叙述中有一个地方是错误的,请指出来。

2，因为某种情况，一个中年怪蜀黍要去拍一些少女们的照片，他要选择最好的摄影地点（A学校，B游乐园，C星期日的购物中心，D夏季的海边，E公园，F幼稚园）。于是他选择了潜入星期日的购物中心。为了拍照片，他要在购物中心里选择最好的摄影地点（A大门，B停车场，C收银台，D厕所，E咨询处）。他选择了厕所。终于在这里发现了一个非常可爱的小萝丽。最后在选择说什么台词的时候（A要不要去凉快一点的地方啊？ B要去游乐园吗？ C要我开车送你回家吗？ D因为要照相所以请你把内裤脱下来好吗？）他选择了：要我开车送你回家吗？

请问他哪一个选择是正确的呢？

参考答案

一，单项选择题 1B 2C 3D 4C 5B；二，多项选择题 1ABD 2ACD 3BCD 4ABC 5ABC；三，判断题 1B 2B 3A 4B 5A；四，案例分析题 1，1982～83年 2，第二个选择

■0～60分：你的萝丽控度为轻度三级，你比普通人而言有点萝丽控。不过你还太嫩。既然有这个素质，多多磨炼吧。■61～80分：你的萝丽控度为中度二级，你是真真正正的萝丽控！太好了。但是以这个结果而言不能因此满足，向更高的境界天天萝丽吧！ ■81～97分：你的萝丽控度为重度一级，太棒了！我想你是一个相当严重的萝丽控天王，你是属于看到幼小的女生便萌起的类型。■100分:拿到这个分数的人首先确定一下。1，你是不是作弊先看答案了。2，你还是不是人类。

迷之特搜队

每个月都会发现一些惊人或雷人的民间图片，特搜队的目标就是它们！

QB已经无处不在了







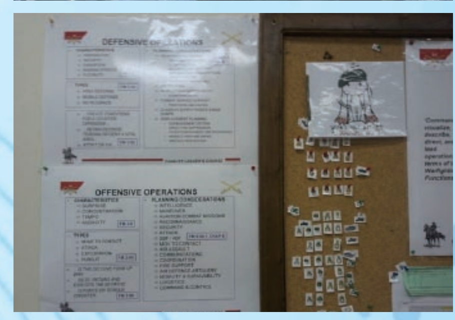


美国陆军也签契约了……





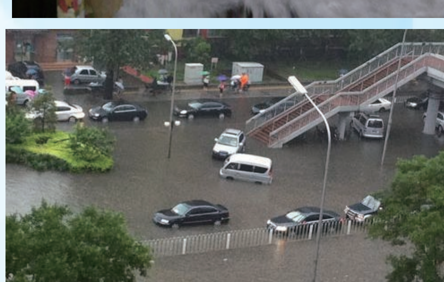




欢迎到北京来看海（6月23日下午）













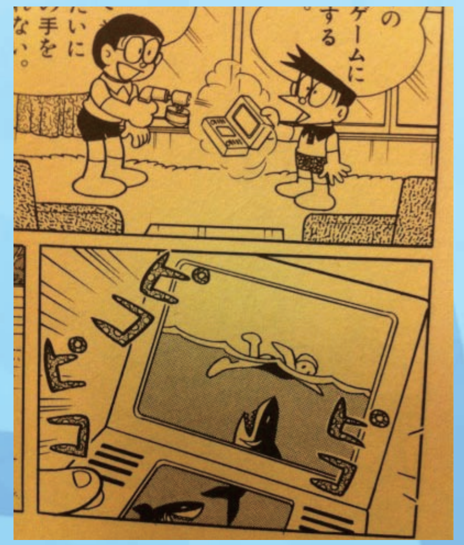


公交指示牌背后的秘密

酷玩意儿



←天气热了，妹纸不来件穿吗？



机器猫早就预言了3DS（注意上屏宽度和圆型摇杆）。



←看着眼熟吧？此乃美国大兵版——洛克人。



对我来说，可以为之购入3DS主机的游戏终于发售了。《生化危机 雇佣兵3D》这个游戏是将《生化危机》系列中大受欢迎的附加游戏模式单独提出来加强的版本。游戏没有剧情，有的只是一局几分钟到几十分钟不等的刺激，狡猾强大的敌人以及性能各异的武器和技能。这些大家或许都已经知道了，但是这背后还有一段不为人知的故事——新迷的4位小编曾有机会亲自成为佣兵，上战场杀敌。这是一段梦幻般的故事……

【第一章 新兵入营】

一进入新兵训练营，我们就获得了一张“基本动作指南”，如下：

A

动作	按键
移动	摇杆
转身	摇杆左/右
跑动	摇杆上
攻击	R+Y
换弹匣	R+B
平行移动	L+摇杆

B

动作	按键
移动	摇杆
转身	B+摇杆左/右
跑动	摇杆上
攻击	R+Y
换弹匣	R+B
举枪移动	R+L+摇杆

C

动作	按键
移动	摇杆
方向转换	ABXY
跑动	摇杆上
攻击	L+R
换弹匣	十字键左
举枪移动	L+摇杆

D

动作	按键
移动	摇杆
转身	摇杆左/右
跑动	摇杆上+B
攻击	R+Y
换弹匣	R+B
平行移动	L+摇杆

晚上，我们见到了教官。“稍息。欢迎来到地狱，菜鸟们。这座训练营的后面就是8个被寄生怪物占领的区域。这些怪物不是丧尸，不要以为它们只会伸着双手慢慢的向你靠近。它们更不是人类，所以见到它们就统统给我爆头，不要犹豫！当然，现在就让你们过去只等于是给他们加点小菜而已。首先你们要通过我的训练才行。刚才给你们的指南都记住了吗？选择一个适合自己的多加练习！有什么问题？”

平射炮：“教官，这个指南做得好丑啊。还有这上面的唇印是怎么回事？”

“这里是兵营，不是那些花里胡哨的杂志的编辑部！如果谁再敢问这种跟训练无关的问题，就给我出去绕营地跑200圈。好了，记住指南上的还不够，还有一些东西你们需要了解和牢记。”

“首先不管哪种方式，在举枪的时候都可以移动。如果你习惯按R键举枪，那么同时按下L键就能移动，反过来也一样。但是在身体移动的时候你没办法移动准星，所以要根据战况的需要选择。听明白了吗？还有除了C模式，其他都可以用“下+B”的方式来180度转身。还有，你可以选择FPS或者TPS两种瞄准模式，让你们看看老兵们的演示。这些照片是从战地拍摄的，所以清晰度没有你们想象的高。”





“当你们在战场上受重伤的时候，除了慢慢移动你没办法做任何事情。一个人执行任务的时候，受重伤后你们可以连打Y键自救。但是在双人任务时，同伴就是你的唯一救星。所以不管是你要死了还是同伴要死了，赶紧汇合。给你们配备的机器下屏会显示战场地图，同伴的位置会显示在上面。我们绝不允许任何一个人挂掉，否则我们不会承认你们的身份。你的同伴死了，你也别想回来。听懂了吗？”

【第二章 老兵】

讲完基础之后，教官开始介绍的老兵。“从我们训练营走出去的战士很多都成了佣兵团的可以独当一面的英雄，你们进步最好的方法就是模仿他们的战斗方式。他们有一些在非洲国家和美国的浣熊市执行任务，我们暂时得不到他们的完整资料。不过我这里依然有8位顶尖佣兵的资料，我要你们仔细阅读，认真学习他们的风格。”

“在你们看之前，我有必要解释一下体术。当你用子弹或者匕首击中那些怪物特定的部位后，它们会做出一个特定的动作反应，这时就可以靠近它们用各种强力的物理攻击了。这些部位包括头部、腕部、腿部，倒地的敌人也能使用体术。腕部和腿部打中后从前方攻击和从后方攻击的体术也不同。对大型怪物的时候则是特殊的强力体术。老兵们的体术各不相同，你们也要学习掌握。”

很快我们拿到了具体的资料：



吉尔 ジル·バレンタイン

初始角色。她的通常体力为100，最强体术为背后打腿的首ひねり，倒地的両膝落とし威力也很大。第二套服装（休闲装）出现条件是Lv3-5任务S级以上完成。穿第二套服装时，体力变成90。



克里斯 クリス·レッドフィールド

初始角色。他的能力比较平均，通常体力为100。最强体术为背后打腿的ネックツイスト（即死），前方打腿的アッパー和打头的ストレート也很实用。第二套服装（飞行员服）出现条件是Lv1-3任务SS级完成。穿第二套服装时，体力变成110。



瑞贝卡 レベッカ·チェンバース

任务Lv2-3完成后出现。她的通常体力只有80，但是任务开始时会带有5个草药，回复能力优秀。她的体术威力都很小，背后打腿的グラップルニー暴击率比较高。第二套服装（护士服）出现条件是Lv5-5和之前的所有任务S级以上完成。穿第二套服装时，体力变成60，回复力上升。



克莱尔 クレア·レッドフィールド

任务Lv1-3完成后出现。她的通常体力为100，体术的特点是很多组合拳，第一拳打出后可以用移动或举枪动作来取消后面的出拳，可以根据情况随意调整。第二套服装（职业套装）出现条件是Lv4-4和之前的所有任务S级以上完成,4-5、5-1、5-2B级以上完成（或者获得超过25个勋章）。穿第二套服装时，体力变成120，回复力下降。



巴瑞 バリー·バートン

任务Lv4-5完成后出现。他的通常体力为110。体术都很强力，但除了打倒后的マグナム，在后期基本无法做到一击必杀。对大型怪物使出的强力体术ハリケーン威力大范围广，但是时间长，注意完成后的回避。第二套服装（美国风护具）出现条件是Lv5-5任务SS级完成（或者获得超过20个勋章）。穿第二套服装时，体力变成80，回复力上升。

汉克 ハンク

初始角色。他的通常体力为110，回复力稍低。前后打腿的始末和处刑都是一击死的体术，其他体术也能强大。缺点是体术执行时间长。第二套服装（死神）出现条件是Lv5-5和之前的所有任务A级以上完成。穿第二套服装时，体力变成150。

克劳撒 ジャック·クラウザー

任务Lv3-5完成后出现。他的通常体力为120。前后打腿的毒針和スロートスリット都是一击死的体术，毒针100%的暴击率。第二套服装（外骨骼装）出现条件是Lv5-5任务S级完成。穿第二套服装时，体力变成180。



威斯克 アルバート・ウェスカー

任务Lv5-5完成后出现。他的通常体力为100，特点是按十字键右可以使出前冲的招式（自身消耗HP），前冲中还可以用摇杆配合B键变换方向，按Y键膝部顶击。打头的体术先崩掌打攻击范围很广。第二套服装（UROBOROS形态）出现条件是全任务完成。穿第二套服装时，体力变成200，防御力大幅上升，回复力大幅下降。

“如果看完就给我回去睡觉，明天正式开始给你们讲我的十条法则，记住这些法则你们才有可能活着完成任务。我会想办法说得浅显一点，让你们这些娘娘腔也能听得明白。”

口袋：“教官，我本来就是女的！”

“对我来说男女一视同仁，对那些怪物来说我就不知道了，我肯定你也不想知道。所以你们明天统统给我打起十二分的精神来听讲。解散！”

【第三章 教官的十条法则】

第二天，教官开始讲他的十条法则。“我这十条法则是你们在战场要牢记的东西，以后不论在任何一个区域执行任务都能用的上。讲解的过程中我会放出幻灯片，同样是老兵在战场上的实际演示，注意看好。

第一，不要被怪物打到。这些该死的寄生怪物看上去像人，动起来也像人，只是它们比人更加耐打。所以不要轻敌，你们被干掉了对我一点好处都没有。



第二，注意任务时间。我并不指望你们能在任务中杀光所有的怪物，所以到了一定的时间如果你们还活着的话，总部会派直升机把你们转移出来。每个任务的初始时间都是固定的，但是如果你们能够使用体术打死怪物，证明你们有能力战斗更长的时间，所以每用体术打死一个敌人，任务时间延长5秒。还有，战场上会有很多红色的发光柱子。当你觉得自己可以继续战斗时，靠近使用体术打坏这些柱子，总部就会把任务时间再延长30到90秒不等的时间。这些柱子不会在地图上标记出来，所以你们要走遍整个区域，凭肉眼去寻找。我个人当然是希望你们能有更多的时间来轰掉那些恶心怪物的脑袋，但是记住第一条法则，如果战况不利，就不要逞能，保命等直升机撤离。



第三，瞄准了再扣扳机。一般的武器都装有镭射瞄准具，举枪后你会看到激光从你枪口射出去，照到目标身上后会出现一个红点。如果激光的那一头没有红点就表示没有瞄准可击打的目标，这时不要开枪浪费子弹。另外瞄准怪物的不同部位也十分的关键，它们只有当特定部位中弹后，才会有空挡让你过去使用体术。而体术除了威力大，还能增加你们的任务时间，甚至让周围的敌人攻击不到你。狙击枪

和火箭筒装载的是狙击镜，这个不用多说了，小孩子都知道怎么瞄。



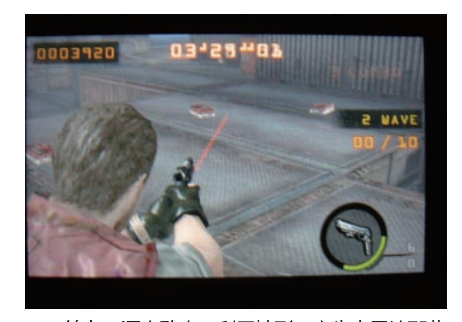
第四，控制爆炸范围。碰到血厚的大怪或很多敌人聚在一起的时候，制造一场爆炸是最好不过的。但是要记住爆炸能炸死它们，也能炸死你。所以地雷、手雷、榴弹、火箭筒在使用的时候要注意爆炸的范围，不要波及自己，闪光弹之类的同理。场地中的红色油桶只要一发子弹就能引爆，它的爆炸威力跟手雷差不多，不要浪费。最后一点听好了，虽然我不认为你们能够办到，但也许我是错的。那就是如果碰到持有土炸弹的敌人，直接用枪射击它们手上的炸弹就能引爆。嘣！炸死那些虫子脑袋。



第五，及时疗伤。战场上你们能捡到绿色的草药，这些是让你们治疗伤口用的，不是让你们带回来种地的。所以当你们伤势严重到走路都一瘸一拐的时候，赶紧使用它们。虽然这种草药能像香水一样喷一下就好，但在紧急时刻很可能就会因为这一点时间而贻误战机，空闲的时候就抓紧喷了。两个人一起执行任务时，两人靠近喷药还可以同时治疗。不过在伤势还不严重的时候就不要太着急，你在喷药的一瞬间有可能让敌人的攻击落空，留几个草药在紧急时刻使用这种技巧没准能救你们一命。



第六，保持充足的弹药。没有了子弹，你们跟小鸡没什么区别。你们出任务时能带去的弹药不多，战场上打碎木箱木桶能找到一些，也不多，但是敌人身上有很多。打死后它们的身体会融化掉，可这些弹药不会，哈！用它们的弹药打死它们，不用客气！如果是两个人一起出任务，队友又使用跟你一样的弹药，要注意给你队友留一些。你们无法在战场上交换物品，所以当你自己弹药充足的时候，不要再捡，留在地上让队友来捡。



第七，洞察敌人，利用地形。寄生虫子让那些该死的怪物变得十分危险，但同时也让它们十分愚蠢。它们不善于隐藏自己，搞出太多声响。所以你们在战场上除了用眼睛看，还要注意用耳朵听，预先知道什么敌人在什么位置是相当有用的情报。有些教徒会戴面具，这些面具不能挡子弹，但是可以防闪光。有些士兵则会穿防弹的盔甲，但它们总会有能吃子弹的地方露出来，看仔细了再瞄准开枪。在有高低差或者空隙的地方，你可以爬上跳下，那些蠢货只会跟着你跳来跳去。所以在被围困的时候用这种方法跟敌人周旋，再伺机反击。



第八，想赚得多就多打连击。你们来当佣兵是为了什么？别说什么为了正义之类的废话，钱才是你们的目的。打出连击会让你们获得额外的收入，所以在保命的前提下，尽量缩短杀两个敌人之间的时间。双人任务时你们的连击是算在一起的，所以肯定要比单人执行任务更容易打出连击。还有，战场上你们会找到箱子或是保险柜，打开它们能找到沙漏，在沙漏流光的这段时间里所有的连击还能再一次获得额外的钱。用你们的脑子作战，想想怎么才能在短时间内打出更多的连击。先引诱一大群敌人过来，或者主动出去用爆炸武器杀敌。总之不要随随便便就去捡那些沙漏。



第九，团队协作。一般的东西我不会说两次，但是在双人任务中“团队协作”绝不是一般的东西。永远记住有一个人死了，另一个也跟着完蛋！所以不要离开你的队友太远，守住他的身后，喷药的时候走到一起喷，一人快死了另一人首要任务就是救人，碰到大型怪物两人先后上去使用体术。我不管你们怎么分工，怎么安排战术，两个人一起完成任务安全的回来，这才是你们最重要的工作。



“记住上面这些规则并且照着做，就算是你们多半也能从战场上不掉胳膊不掉腿的回来。”

剑纹压低声音小声问我们：“你们听到第十条了吗？”可是还是被教官听到了。

“第十条就是你们闭嘴，安静的听我讲。不要纠结于这些事情，我们马上详细讲解任务中可能碰到的敌人以及配备给你们的武器，让你们做到知己知彼。”

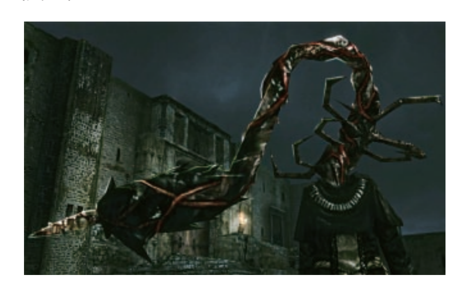
【第四章 百战不殆】

其实敌人的种类并不多，但是教官把它们分得很细。

“最常见的敌人是那些黑人，我不是搞种族歧视，但这里确实可以叫它们黑鬼。它们成群结队的出现，拿着斧头、炸药，或者什么武器都不拿，只想着上来咬你，有的被爆头后还会出现难缠的寄生虫。对付它们最好的办法就是使用体术。”



“邪教徒跟黑鬼们很像，不过它们有些会戴上面具，闪光弹对它们无效。有的会使用木盾牌，体术或者强力武器都可以打碎这些盾牌，直接用匕首则可以无视盾牌直接划到它们。使用火箭筒的教徒要优先处置，我打赌你不想被那玩意打中。红衣教徒的比黑衣要耐打很多，小心行事。”



“那些军人也被寄生了，它们跟黑鬼和教徒一样，只是装备更加先进。头盔、防弹衣、护腿。注意别在这些东西上浪费子弹，瞄准它们的血肉之躯。它们的盾牌也是防弹的，没有

爆炸物的话，匕首依然是对付金属盾牌的最佳选择。另外，它们体内的寄生虫有可能在宿主死亡后将上半身完全爆开。对付这种虫子首先要攻击宿主腿部，让虫子外壳打开然后攻击里面的弱点。或者直接赏它们一颗闪光弹。”



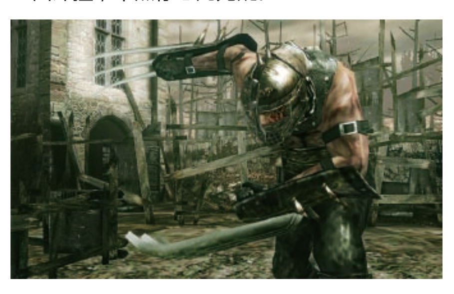
“小虫子不常见，给人印象却很深，因为它们相当的烦人。它们会跳到你身上缠住你，严重影响你的行动。好在它们几枪就能打死，闪光弹同样有效。”

“黑巨汉不是普通的黑人，但它们通常也会几个一起出现。大威力的左右摆拳会给你们很大的压力，所以尽量不要让他近身。远距离射击头部或者腿部，然后使用体术攻击。最后要注意它们死后尸体会爆炸，实际上很多大型怪物死后都会爆炸。”

“小心那些拿着电锯的蒙面人，它们的电锯可以直接结果你们。来自非洲的电锯人有两种，一种穿红裤子一种穿紫裤子。它们的弱点都在头部。紫裤子第一次倒下后还会再次爬起来，发疯般的乱砍，一定要保持安全距离。来自欧洲的胖子电锯人同样蒙面，只是它会一直像紫裤子一样发疯。弱点是腿部。记住，虽然它们都蒙面，但是闪光弹对它们有效。使用手雷、地雷之类的爆炸物打它们最安全。”



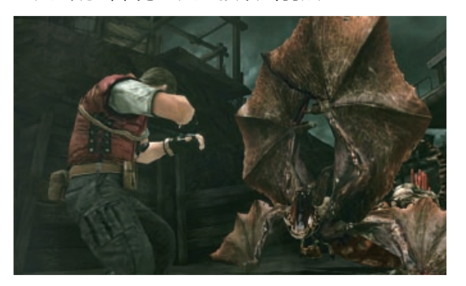
“双爪男如果你仔细看它们，会发现它们的眼睛被缝上了，它们只能通过声音来判断你的位置，多多的利用这一点，声东击西。弱点在背后露出来的寄生部分，用炸弹把它们炸趴下然后猛射这部分很容易就能打死。它们冲刺的时候不要正面冲撞，不然你必死无疑。”



“使斩首斧的刽子手有两种，黑衣和红衣，弱点都在头部。它们不论是横着还是竖着抡斧头，攻击力都足可以让你们处于死亡的边缘，所以保持安全距离相当重要。红衣的体力高得惊人，你们要是带了火箭筒，别藏着了。”

“火神机枪男远距离会扫射，近距离会抡枪，有时还会扔手榴弹,背后的弹仓还能挡子弹。但是我要说它的威胁相对来说并不大。从正面集中攻击它的头和脚，然后用体术搞定它。”

“又像蝙蝠又像蝎子的生物兵器应该是最难缠的怪物，不过它倒是很少出现。它的弱点在柔软的腹部，利用爆炸物炸翻它再过去全力攻击弱点。打其他地方一点效果都没有！你跑到哪里它都能从你脚下钻出来，所以要注意躲避。如果是双人参与的任务，想办法夹击它，一人当诱饵，另一人直接攻击弱点。”



“还有一个有必要跟你们说清楚。战场上看到鸡也不要放过，打死鸡也算你杀死一个敌人，我们的雇主也会给钱。我不知道那个神秘的雇主有什么特殊的嗜好，但是只要他给钱，我们就干活。另外鸡身上必定掉落草药！”

“关于你们的武器，这里的一份资料可以让你们了解个大概，其他的希望你们以后通过实战来掌握。”

种类	型号	威力评价	备注
手枪	M92F	中低	-
	マチルダ	低	三连发。
	P8	中	-
	サムライエッジ	中高	-
	レッドドラ9	高	弹匣3发。
散弹枪	M37	中	-
	M3	中	-
	ハイドラ	高	装弹量3发。
狙击枪	S75	高	单发。
	PSG 1	中	连发。
	ドラグノフ	中高	连发。
机枪	SG 556	中高	-
	MP5	低	-
	AK47	高	-
麦林枪	M500	高	换弹匣速度慢。
	L.ホーク	中	换弹匣速度快。
榴弹发射器	炸裂	高	-
	电击	低	攻击范围广。
	闪光	-	等同于闪光弹。
	2 Way	高	炸裂版x2。
匕首	吉尔版	低	举刀转身速度快，杀死敌人时间+5。
	克劳撒版	中低	举刀转身速度慢，杀死敌人时间+5。
弓箭	-	中	箭矢无限。
火箭筒	-	高	生物兵器ポボカリム以外全部一击必杀。

“最后请注意一点，每个人配备的武器组合是固定的，但是你可以通过使用GameCoins来解锁其他人的武器装备，从而随意更换使用他人的装备组合。GameCoins需要你们携带3DS主机行走来获得，所以你们现在就给我出去绕营地跑10000圈。同时背熟另两份资料。”

我觉得教官越来越奇怪了，他为什么会知道3DS？而3DS跟我们的训练又有什么关系？就在我们无奈出去跑圈的时候，营地突然放起了《大金刚》里马里奥敲锤子时的背景音乐……这一切都变得诡异起来。但我在这时想的却是另一个问题，我边跑边大声的问教官：“教官，如果我们通过了训练，真的能够和那些老兵们一起上战场吗？”教官反问道：“《生化危机》系列游戏里有你们出现过吗？如果没有，就不要做梦了，快醒醒吧！”

于是我起床，按掉手机闹钟敲锤子的音效，洗脸刷牙去了。回来后我发现桌上的“另两份资料”。我笑了，“教官”还忘了说一件事情——按X键可以挑衅敌人（C类型操作按十字键下）。



勋章

“？”内容还请大家自行探索发现哟。

名称	获得方法
ニューカマー	Lv1全任务通过。
ビギナー	Lv2全任务通过。
ルーキー	Lv3全任务通过。
ベテラン	Lv4全任务通过。
キャプテン	Lv5全任务通过。
ヒーロー	LvEx全任务通过。
S. T. A. R. S.	全任务等级A以上通过。
オリジナルイレブン	全任务等级SS通过。
グッドコンビネーション	双人合作完成一个任务。
パーフェクトアライアンス	双人合作等级SS完成一个任务。

攻略集合◆近期大作的流程、故事、图文、研究等攻略。

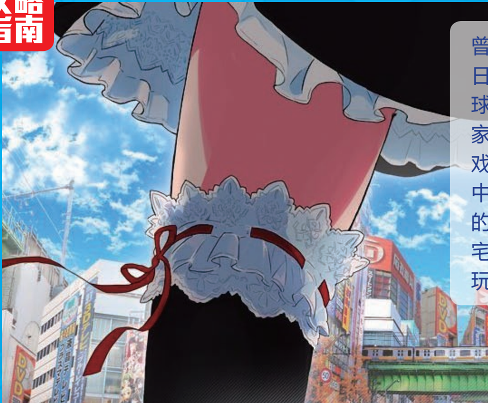
オーバーキル	完成一个Lv4以上任务杀死全部敌人。
パーフェクトボディ	完成一个Lv4以上任务自己全程无伤害。
コンボルーキー	完成一个Lv4以上任务至少50连击。
コンボヒーロー	完成一个Lv4以上任务至少100连击。
アイアンフィスト	全部敌人连击完成任务。
アグレッシブサバイブ	生存任务撑过10回合。
パーフェクトサバイブ	生存任务撑过15回合。
スキルキャプター	获得15种技能。
スキルスミス	インフィニティ7以外全部的技能升到顶级。
キルオブサウザンド	杀死1000个敌人。
ツープラトン	合作游戏单次任务中完成5次连携体术。
ミートシャワー	手雷一次炸死3个敌人。
?	?
ライク・ア・フェニックス	单人游戏时，从濒死状态回复过来50次。
プロバケーター	近距离挑衅敌人30次。
トリックシュート	打掉敌人投过来的武器20次。
?	?
?	?
キャラコンプリート	全角色出现。
コスチュームコンプリート	全服装出现。
チキンハンター	第一次杀死鸡。

DUOデビュー	第一次联机游戏。
マーセナリーズ	使用全部角色。
ロケーションコンプリート	全部区域至少完成一次任务。
ビートダウン	打中敌人特殊部位然后用体术了结它。
ウィークポイント	使用闪光弹杀死寄生体。
クリティカルスナイプ	暴击爆头100次。
パーフェクトショット	100%命中率完成一个任务。
バナナスリップ	攻击跑动的敌人使它摔倒。
マインシューティング	主动射击引爆感应地雷。
コンバットフリーク	使出一个角色的所有体术。
マグマダイバー	攻击敌人让它掉入岩浆。（监狱）
デモリション	攻击敌人手上的炸药并杀死它。
ビハインドストライク	攻击黑剑子手、红剑子手、双叉人背上的弱点。
ライフセーバー	联机中以打强心针的方式抢救濒死的队友。（自身没有草药的状态下）
ネイキッド	不装备技能，以等级A以上的评价完成Lv4以上的任务。
オンリーワン	Lv4以上任务中，只使用一种武器完成任务。
ノーターン	完全不用180度转身完成一个任务。
ノーギブアップ	Continue30次。
キャラバン	联机50次。
コスチュームコンプリート	全服装出现。
チキンハンター	第一次杀死鸡。

技能

A类型升级到Lv2需要4000经验值，Lv3需要10000。B为9000、16000。C为15000、22000。D为17000、32000。出现条件仅供参考。

名称	效果	Lv3追加效果	出现条件	类型
メディック	体力回复效果加强	暴击时体力小回复	-	A
タフネス	伤害减轻	杀敌后连击有效时间延长	取得ライク·ア·フェニックス勋章	A
ラック	容易出现一击必杀	同伴获得同样的效果	-	A
ハンドガンテクニック	手枪举枪和换弹匣的速度上升	容易出现暴击	任务4-1等级B以上	B
ハンドガン・カスタム	手枪装弹数和连射速度上升	全武器攻击力上升	任务Ex-1等级 B以上	B
ショットガンテクニック	散弹枪举枪和换弹匣的速度上升	伤害减轻	任务5-1等级S以上	B
ショットガンカスタム	散弹枪装弹数上升	体力回复效果加强	任务Ex-5等级B以上	B
マシンガンテクニック	机枪举枪和换弹匣的速度上升	体术强化	任务4-3等级A以上	B
マシンガン・カスタム	机枪装弹数和连射速度上升	爆炸范围更广	任务Ex-2等级B以上	B
ライフルテクニック	狙击枪举枪和换弹匣的速度上升	体术强化	任务5-1等级B以上	B
マグナムテクニック	麦林枪举枪和换弹匣的速度上升	容易出现一击必杀	任务5-2等级S以上	B
ボマー	爆炸物性能上升	伤害减轻	任务5-2等级B以上	B
コンバット	体术强化	全武器换弹匣的速度上升	任务4-2等级S以上	B
スマートリロード	全武器换弹匣的速度上升	任何情况下都能换弹匣	任务Ex-4等级B以上	B
テクニシャン	所有武器举枪和换弹匣的速度上升	体力恢复效果加强	任务5-3等级S以上	B
フルバースト	全武器强化	同伴获得同样效果	任务Ex-6等级B以上	B
ウェポンマスター	影响武器的技能强化，装备后体力回复效果减弱	容易出现一击必杀	任务Ex-8等级A以上	D
リバーサル	体力少的时候体术强化	所有武器的装弹数增加	任务5-4等级S以上	B
リベンジ	体力少的时候暴击率上升	任何情况下都能换弹匣	任务4-2等级B以上	D
ジャイアントキリング	对强敌给予的伤害增加	全武器换弹匣的速度上升	任务4-5等级S以上	D
アドレナリン	受到伤害时连击不易间断	挑衅后攻击力暂时提升	任务5-4等级B以上	B
エクステンション	剩余时间少时连击不易间断	剩余时间少时体力自动回复	任务4-1等级S以上	B
ラッキー7	时间里有“7”的时候杀死敌人可增加额外的时间。	全武器连射速度上升	任务5-3等级B以上	C
クロスレンジ	近距离杀死敌人时连击不易间断	挑衅后攻击力暂时提升	任务4-3等级A以上	B
オールドスクール	捡到道具的瞬间不会受到攻击	任何情况下都能换弹匣	任务Ex-3等级B以上	C
ランディング	落地时容易撞倒敌人	所有武器的装弹数增加	任务4-4等级S以上	A
ブリーダー	技能等级成长加速	影响武器的技能强化	任务4-4等级B以上	B
フレンドシップ	靠近队友时体力自动回复	所有武器攻击力上升	获得キャラバン勋章	B
サンダーボルト	体术带电击效果	电击容易波及周围的敌人	任务Ex-7等级B以上	D
インフィニティ7	火箭筒无限制使用，分数固定为0	-	获得30个勋章	B



曾在发售前就引起了话题的本作——光天化日下扒衣服的战斗系统吸引了无数玩家的眼球。不过，相对于游戏的战斗系统，更让玩家、尤其是没有去过秋叶原的玩家向往的是游戏中秋叶原的实景还原，真的让人仿佛置身其中。那么，为了能让玩家体验神奇的秋叶原的魅力，就让我们一起来领略这款游戏带来的宅文化吧~~~（喂喂，明明自己个御宅想去玩，还说得那么光面堂皇）

秋叶原之旅

文/AKA

游戏的操作

按键	功能
摇杆	移动
十字键	视角移动
○键	决定/下段攻击/下段扒衣（长按）
×键	取消/跳跃
□键	中段攻击/中段扒衣（长按）
△键	菜单（大地图）/上段攻击/上段扒衣（长按）
R键	视角复位/防御
L键	切换战斗/非战斗状态
SELECT键	相机
START键	手机

系统介绍

在大地图上按△键会出现菜单界面：



■着替え：更换装备。

■セーブ：存档。

■ロード：读档。

■セーブデータの削除：删存档。

在普通行进的状态下按START调出手机界面



■プロフ：查看主角的各种数值状态

■ぽつり：类似于微博的聊天工具，可以体验秋叶原的闲聊文化（很多都市传说都是这样来的）

■スキル：确认游戏中习得的技能。技能分为空手技能（素手スキル）、单手技能（片手スキル）、双手技能（両手スキル）、扒衣技能（ストリップスキル）、阴妖子技能（カゲヤシスキル）、御宅技能（オタクスキル）。前三项技能会根据装备的武器不同而变换，且各段攻击的三段连击需要从商店中花钱购买。后三项技能则需要在完成某些特定条件下获得，或者在完成某些特定条件后出现在商店中。

■TODO：可以查看游戏的进程，以便找到接下来要去的地方。

■メール：邮件。可以获得各种有用的情报，也是自警团用来联系的方式。

■カメラ：相机。与SELECT功能相同，按下后进入摄像模式，可以用来探索阴妖子。

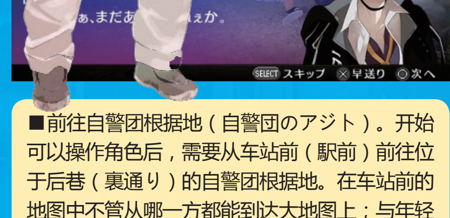
■ノート：可以查看游戏的部分教程以及地点简介。

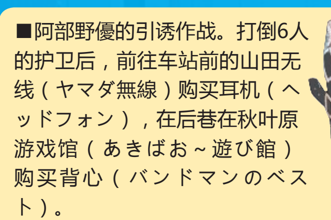
■アイテム：获得道具的查看和使用。

■設定：可以对游戏中的视角旋转、音效、画面等进行调整。



序章开始后的选项没有实际意义，随便选择都可以。不过关于三围的选项答案有可能回导致GAME OVER。





■前往自警团根据地（自警団のアジト）。开始可以操作角色后，需要从车站前（駅前）前往位于后巷（裏通り）的自警团根据地。在车站前的地图中不管从哪一方都能到达大地图上；与年轻男子接触后会发生战斗，需要注意。

■经大地图来到后巷路口后，与御堂聡子对话后完成此任务。

↓

■从后巷回到车站前，与戴耳机的男子对话后发生战斗。在给予对方一定伤害后发生剧情，任务结束。

↓

•脱衣技术模拟战。从车站前来到屋顶（屋上），从男、女、人偶中任选一个进行教程模拟战。此后的战斗中能够脱去对手的衣服。

↓

•返回后巷的自警团根据地，从御堂聡子那里获得镜摄像（ミラースナップ）的手机功能，此后即可在按下SELECT键进入手机摄像画面后，通过摄像来区分人类和阴妖子（カゲヤシ），后者在摄像时不会产生图像。

•来到后巷打倒数只阴妖子（扒衣服）后任务结束。

↓

•打倒阿部野優的护卫。现在开始可以去的地方增多，不过剧情要求是打倒位于车站前和中央大道西南（中央通り南西）的护卫（バンドマン）。由于护卫都是三人组，所以可以先更换一下装备再去应战。而在中央大道西南战斗中会出现敌人乱入的情况，可以先去解决车站前的敌人。

■阿部野優的引诱作战。打倒6人的护卫后，前往车站前的山田无线（ヤマダ無線）购买耳机（ヘッドフォン），在后巷在秋叶原游戏馆（あきばお～遊び館）购买背心（バンドマンのベスト）。

■将耳机和背心装备上后前往UD+区域，与黑衣服的男子对话后发生剧情，此后展开与阿部野優的战斗。对手在现阶段属于强敌，赢不了的话就去升级或者与他打游击战吧～。

↓

■镇压暴徒。与阿部野优的战斗胜利后会发生暴徒事件，这时需要前往中央大道西南、以及中央大道西北（中央通り北西）镇压暴徒。

↓

■前往芳林公园（芳林公園），与鈴发生战斗。此战斗只需要脱去对手的上下的衣服即可，头部装备可以无视。随后与瑠衣发生战斗，战斗中给与一定伤害后任务结束。

↓

■前往屋顶找师傅，不过这里只需要与屋顶上师傅的仆人对话即可。在与师傅的对话中，任意选项都可。

↓

■寻找シンディ的衣服。返回后巷的自警团根据地，从ヤタベ那里听取情报。随后前往芳林公园，但是发现并没有什么特别的地方，于是回到后巷的根据地找到ヤタベ确认情报。

■再次前往芳林公园，与在睡觉的風呂岡对

话，多次选择“『シンディ』を知っている？”后，确认可以购买衣服。需要注意的是这里的选择价格可以是1万、2万和3万。如果选择1万购入的话，称号会变成卑鄙的家伙（やもしいやつ）。

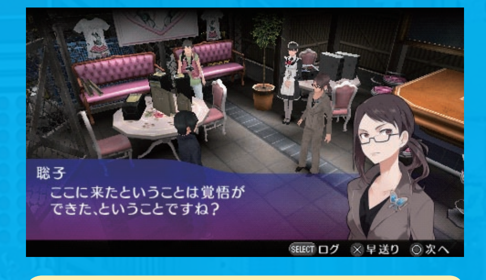
↓

•在大地图上会出现妹妹的房间（妹の部屋）——遐想一下（^o^）。妹妹的房间与故事的主线并没有联系，而作为封口费则需要给妹妹购买衣服（变相抢劫），不过妹妹在更换衣服的同时，会一定几率地增加主角的能力。

↓

•回到师傅所在的屋顶，并与师傅的仆人对话后发生与大叔的战斗。胜利后习得高生の魅力。

↓



•前往车站前发生剧情后，来到中央大道东南（中央通り南東）的西服专卖店（スーツ専門店）购买西服一套（别忘了买裤子……）。

•返回车站前与自警团的成员对话，发生与女子高中生×5的战斗，胜利后任务结束。

↓

•这时主线剧情会强制要求进行支线任务。来到后巷根据地前方的情報屋处接受支线任务デート所望，完成后来到屋顶与师傅的仆人对话，选择“コスプレの極意を知りたい”后，发生与コスプレイヤー的3人战。胜利后习得コスプレの極意。

↓

•从后巷情報屋那里接受支线任务“アナザーワールド”，与中央大道西北的哥特萝莉（ゴスロリ）发生战斗，胜利后获得萝莉服装以及女装装备的权限。

↓

•回到后巷根据地与ノブ对话，选择“『ITウィッチまりあ』の話だ”得到相关情报。随后前往中央大道西北与コスプレイヤー对话，选择“その服が欲しい”发生战斗，胜利后得到衣服。

↓

•装备刚才战斗胜利得到的コスプレ衣服，前往后巷的女仆咖啡屋（メイド喫茶店）与这里的女仆对话，选择“Mr.Xに会いたい”、“はい”后开始3个问答题（问答是随机的，这里可以S/L来反复试试）。

↓

•来到屋顶会发生与小混混3人组的战斗，胜利后选择“『カフェ・エディンバラ』”，救助鈴成功。

↓

•前往芳林公园发生与小混混3人组的战斗，救助瑠衣。

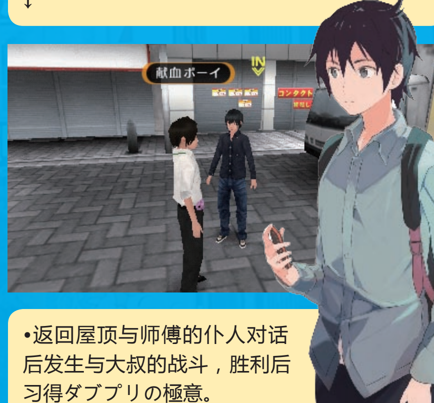
↓

•前往中央大道东北会发生遇到阿部野優的剧情。

↓

•在屋顶上与师傅相见后，会要求去收集商品。之后来到中央大道东北的ディスカウント店购入“雪ん子ローション”、“三代目縄野郎”、“電動ネオアフロディテ”。

↓



•返回屋顶与师傅的仆人对话后发生与大叔的战斗，胜利后习得ダブプリの極意。

↓

•来到UD+区域后，与警备员对话得知需要票才能通过。于是回到后巷的自警团根据地与ゴン对话获取信息。之后前往中央大道东北的ダフ屋购入シークレットライブチケット。（通常的售价是5万，不过以女装去购买可以便宜到2万，但是女装会追加战斗）

↓

•前往UD+区域与警备员对话后进入会场，剧情后会前往芳林公园与ダブプリ发生战斗，胜利后任务结束。

↓

•回到后巷自警团根据地后发生剧情，之后前往屋顶拜见师傅，最后前往芳林公园。等到短信来了之后，选项会引发最终ENDING的分歧。

•选择“逃がさない”或者“これも仕事だから”后，发生与鈴的战斗，胜利后习得鈴の極意。此后进入A路线。

•选择“見逃す”或者“早く行け”后，会发生与瑠衣的约会事件。其中需要注意的是在“サムライ☆キッチン”中只能战败才能推进剧情。此后进入BCD路线。





ENDING分歧攻略

序章开始后的选项没有实际意义，随便选择都可以。不过关于三围的选项答案有可能回导致GAME OVER。

A路线攻略（NIRO路线）

•前往车站前后发生剧情，随意选择选项后任务结束，进入任务“文月瑠衣、阿部野優、追跡”。

↓

•在中央大道东北打倒阴妖子4只。

•在中央大道东南打倒阴妖子4只。

•前往中央大道西南，随意选择选项后发生与3只阴妖子的战斗。

•前往中央大道西北发生与阿部野優的战斗，胜利后习得優の極意。

↓

•来到UD+区域后，随意选择选项完成任务。

↓

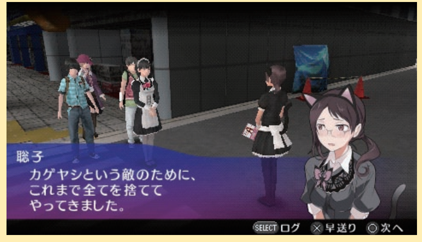
•前往后巷的自警团根据地打探消息，随后从根据地出来后发生与マスター的战斗，胜利后习得マスターの極意。

↓

•前往芳林公园，发生剧情后与瑠衣战斗，胜利后习得瑠衣の極意。A路线完成。

↓

•A路线通关后追加NIRO势力角色和道具聡子の想い。





B路线攻略（阴妖子双子路线）

•前往车站前发生剧情，选择“君のためだ。妖主の元へ行こう。”后发生战斗，胜利后出现选项。选择“NIROは酷い！カゲヤシとして生きる”后，进入任务“強化エージェント討伐”。

↓

•分别前往中央大道的西北、东北、东南、西南与当地的エージェント发生战斗，全部胜利后任务结束。

↓

•前往UD+区域发生剧情后，与御堂聡子发生战斗，胜利后习得“聡子の極意”。

↓

•前往UD+入口附近的阴妖子根据地（カゲヤシのアジト），剧情后与瀬嶋战斗，胜利后习得瀬嶋の極意。B路线完成。

↓

•B路线通关后追加阴妖子势力角色和道具双子の想い。



C路线攻略（阴妖子 衣路线）

•前往车站前发生剧情，选择“君のためだ。妖主の元へ行こう。”后发生战斗，胜利后出现选项。选择“人間との共存の道を探すため”后，进入任务“強化エージェント討伐”。需要注意的是，这个选项的出现与以前瑠衣出现时的选项中，一定要将瑠衣作为自己人进行选项选择才会出现，否则会强制进入B路线。

↓



•分别前往中央大道的西北、东北、东南、西南与当地的エージェント发生战斗，全部胜利后任务结束。

↓

•前往UD+区域发生剧情后，与御堂聡子发生战斗，胜利后习得“聡子の極意”。

↓

•前往UD+入口附近的阴妖子根据地（カゲヤシのアジト），剧情后与瀬嶋战斗，胜利后习得瀬嶋の極意。胜利后的选项中，选择“愛の力さ”、“カゲヤシの妖主の血の力は恐ろしい”、“師匠の技です”后，再选择“約束を破るつもりか？”、“瑠衣に何をするんだ？”、“瑠衣は自分のものだ！”后，C路线完成。

↓

•C路线通关后追加阴妖子势力角色和道具瑠衣の想い。

D路线攻略（瑠衣路线）

•前往车站前发生剧情，选择“……俺が、君を守る。だから……”后，进入任务“瑠衣と共に逃走”。
↓
•在发生多次连续战斗后，任务结束。
↓
•之后分别进入芳林公园、后巷、中央大道的西北、西南、东南、东北、以及车站前与敌人势力发生战斗，全部胜利后任务结束。



↓
•前往UD+区域后发生剧情，随后发生与阿部野優的战斗，胜利后习得優の極意。
↓
•前往UD+区域的阴妖子根据地，剧情后与妖主发生战斗，胜利习得妖主の極意。之后发生与瀬嶋的二回战，胜利后习得瀬嶋の極意。D路线完成。
↓
•D路线通关后追加瑠衣和道具瑠衣の想い。





隐藏路线（妹妹路线）

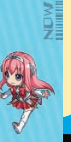
•在妹妹的房间出现后即可给妹妹买衣服。其实作为隐藏路线，也不过是记得要不断地给妹妹花钱买东西，然后不断提高妹妹的好感度。最后在通关的时候，妹妹的好感度够高时就会在正章的片尾动画结束后出现，说出一些类似告白的话，所以只要记得花钱买东西给妹妹就好。



↓
•以妹妹路线通关后追加妹妹和道具妹の想い。同时获得“妹のベスト”、“妹のスカート”。



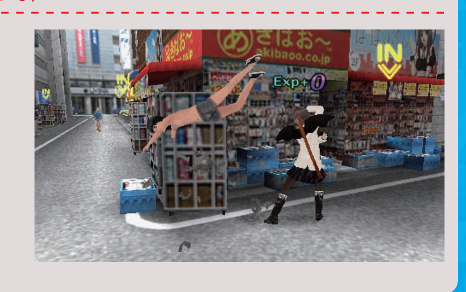




通关要素

B路线攻略（阴妖子双子路线）

•追加难度ヲタク。（需要在普通难度以上的难度下通关）
•追加一般市民角色。
•ヲタク难度通关后追加チビモード和ノッポモード。
•内衣变更。（4周目以后追加）
•多周目继承要素：道具、装备、技能、洋服屋再建进度和商品



支线任务

在后巷的情報屋那里可以接受支线任务，最多可以同时接受3个支线任务。关于支线任务会在下表中列出任务的委托主的所在地，方便玩家查找。至于支线任务的详细攻略方法过于庞大，就不一一详述了。

任务名	委托人	地点	报酬
ミスターケブラー1	黒メット	屋顶	タングステン３
ファッション指南	森泉鈴	屋顶	１万５千円
物を売るというレベル	御堂聡子	自警团根据地	１万円
深謝の知恵袋　秋葉人	秋葉原の義母	屋顶	信頼
ＭＰがたりない！	種神	后巷	１万５千円
観光案内【英会話必須】	外国人	车站前トキワムセン	１万８千円
撮影代行	双山	中央大道西北	２万４千円
地を這うレンズ	キャンギャル	车站前	キャンギャルのホンネ
デバッカー募集！	スタジオG3	大地图スタジオG3	５千円
ドアを開けるその前に	御堂聡子	自警团根据地	１万５千円
妹の味1	志須谷	屋顶	５千円
デート所望	瑠衣	ジャンク通り	愛
地を這うレンズ2	ゴスロリ衣装	车站前	ゴスロリ黙示録
アナザーワールド	新山	ジャンク通り	３万円
逃げたスタッフを追え	スタジオG3	屋顶	１万８千円
チェリー収穫	師匠	屋顶	１万８千円
妹の味2	志須谷	屋顶	１万８千円
ストーカー退治	瀬那	UD+	１万８千円
奇襲作戦	御堂聡子	自警团根据地	２万４千円
ミスターケブラー2	黒メット	屋顶	无
異次元転送	森泉鈴	屋顶	３万円
ノブくん改造計画	由花子	中央大道西北	２万４千円
ステルスエージェント	マスター	中央大道西北	１万８千円
ピースメーカー	ヤタベ	自警团根据地	２万円
料理教室1	瑠衣	ジャンク通り	１万２千円
料理教室2	瑠衣	ジャンク通り	１万８千円
料理教室3	瑠衣	ジャンク通り	４万円
バトルフリークス	瑠衣	ジャンク通り	３万円
勝利の栄光を、君に	瑠衣	ジャンク通り	３万円
吸血奉仕	御堂聡子	自警团根据地	４万円
チェリーの逆襲	妖主	UD+	７万５千円

2011年NDS&3DS游戏发售表

7月还是日版游戏阵容牛逼一些，任天堂的《星际火狐64 3D》和《超级口袋妖怪乱战》都是值得购买的游戏。美版机器玩家还是再等一个月吧。NDS下个月是RPG+PUZ月，Atlus的两个RPG作品看样子都挺不错。《噗哟噗哟》20周年大合集和《野营妈妈+爸爸》可以穿插着玩调剂一下。　　文/硬核

6月　本月关注：网球王子：心跳幸存者

日期	中文名	原名	厂商	类型
7日	绿灯侠 猎人的崛起	Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner Bros.	AAVG
10日	艾米莉	Emily The Strange	Pqube	ACT
10日	变形金刚3 博派/狂派	Transformers: Dark of the Moon Autobots/Decepticons	Activision	ACT
16日	主题公园	おしごとテーマパーク	Culture Brain	ETC
16日	真翡翠水滴 绯色的欠片2 DS	真・翡翠の雫 緋色の欠片2 DS	Idea Factory	AVG
21日	汽车总动员2	Cars 2: The Video Game	Disney Interactive	RAC
23日	网球王子：心跳幸存者	テニスの王子様 ぎゅっと！ドキドキサバイバル 海と山のLove Passion	Konami	SPG
24日	宝石任务4 遗产	Jewel Quest IV: Heritage	iWin	PUZ
24日	威尼斯谋杀案	Murder in Venice	City Interactive	PUZ
30日	花店主人的故事	あこがれガールズコレクション お花屋さん物語	Columbia Music	SLG
30日	怪谈餐厅 惊！新菜单100选	怪談レストラン ゾク！ 新メニュー100選	NBGI	ETC

7月　本月关注：网球王子：心跳幸存者

日期	中文名	原名	厂商	类型
1日	ATV极限全地形车世界	ATV XTreme World	Maximum Family Games	RAC
12日	哈利波特和死亡圣器 第二部	Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 2	Acquire	RPG
14日	野营妈妈+爸爸	Camping Mama + Papa	Office Create	PUZ
14日	心之可可隆	ココロノココロン	NBGI	ACT
14日	噗哟噗哟 20周年纪念	ぷよぷよ!! Puyopuyo 20th anniversary	SEGA	PUZ
19日	美国队长 超级士兵	Captain America: Super Soldier	SEGA	ACT
19日	蓝精灵	The Smurfs	Ubisoft	AVG
21日	诺拉和时间工房 雾之森魔女	ノーラと刻の工房 霧の森の魔女	Atlus	RPG
28日	恶魔幸存者2	Devil Survivor 2	Atlus	RPG

6月　本月关注：生化危机 雇佣兵3D、塞尔达传说 时之笛 3D、深渊传说

日期	中文名	原名	厂商	类型
14日	弹球名人堂 威廉收藏版	Pinball Hall of Fame: The Williams Collection	Crave	PUZ
14日	气球泡泡2	Balloon Pop 2	UFO Interactive	ACT
16日	塞尔达传说 时之笛 3D（日）	ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D	Nintendo	ARPG
19日	美国队长 超级战士	Captain America: Super Soldier	SEGA	ACT
19日	塞尔达传说 时之笛 3D（美）	The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D	Nintendo	ARPG
21日	卡通频道大乱斗	Cartoon Network: Punch Time Explosion	Crave	ACT
23日	鱼眼3D	Fish Eyes 3D	MMV	SPG
23日	吃豆人与大蜜蜂	パックマン&ギャラガ ディメンションズ	NBGI	ACT
28日	生化危机 雇佣兵3D（美）	BioHazard: The Mercenaries 3D	CAPCOM	ACT
30日	深渊传说	Tales of the Abyss	NBGI	ARPG

7月　本月关注：星际火狐64 3D、解放之刃 ReXX、超级口袋妖怪 乱战

日期	中文名	原名	厂商	类型
7日	罗特列克博士和忘却骑士团	ドクターロートレックと忘却の騎士団	KONAMI	PUZ
7日	剑与魔法与学园3D	剣と魔法と学園モノ。3D	Acquire	RPG
14日	星际火狐64 3D（日）	Star Fox 64 3D	Nintendo	STG
14日	超级黑巴斯 3D魂	Super Black Bass: 3D Fight	Starfish SD	SPG
14日	解放之刃 ReXX	UnchainBlades ReXX	FuRyu	RPG
19日	上海3D方块(美版)	Mahjong Cub3d	Atlus	PUZ
19日	费舍曼教授巡回 大巴斯公开赛	Professional Fisherman's Tour: Big Bass Open	UFO Interactive	SPG
21日	仙魔大战汉熟霸王 三位动乱战创纪	ビックリマン漢熟覇王 三位動乱戦創紀	Nippon Ichi Software	ACT
26日	吃豆人与大蜜蜂（美）	Pac-Man & Galaga Dimensions	NBGI	ACT
26日	像素之旅	Bit.Trip Saga	Aksys Games	ETC
26日	超级口袋妖怪 乱战（日）	Super Pokemon Scramble	Nintendo	ACT

*由于日本地震的影响，3DS游戏的发售日期近期变化较大，本表仅供参考。

2011年PSP游戏发售表

PS Vita出来之前PSP依然坚挺，比NDS末期给力。原因是PSP后期日本的第三方特别支持，至今还在纷纷发表新作。就连《解放之刃 ReXX》这种游戏也可以3DS版和PSP版一起出，可见支持力度之高。7月有太鼓达人和战国“香蕉”的新作，截稿前出来的《纸箱战机》也是好游戏。　文/剑纹

4月

本月关注： 啪嗒砰3、第二次机器人大战Z 破界篇、女神异闻录2 罪、最后的约束的故事

日期	中文名	原名	厂商	类型
12日	啪嗒砰3	Patapon 3	SCE	ACT
14日	第二次机器人大战Z 破界篇	第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇	NBGI	SRPG
14日	职业棒球之魂2011	プロ野球 スピリッツ2011	KONAMI	SPG
14日	女神异闻录2 罪	Persona 2: Tsumi	Atlus	RPG
21日	高校狂师	ガチトラ！-暴れん坊教師 in High School-	Spike	ACT
21日	S.Y.K莲歼传 携带版	S.Y.K ～蓮咲伝～ Portable	Idea Factory	AVG
21日	SNK街机经典 零	SNK ARCADE CLASSICS 0	SNK Playmore	ETC
28日	晨曦时、梦见兮	あさき、ゆめみし	Quinrose	AVG
28日	冬宫 暗之巫女与众神之戒	エルミナージュ ～闇の巫女と神々の指輪～	Starfish SD	RPG
28日	最后的约束的故事	最後の約束の物語	Image Epoch	AVG
28日	星座彼氏冬季篇携带版	Starrysky ~in Winter~ ポータブル	Asgard	AVG
29日	少女恋上姐姐2 携带版	乙女はお姉さまに恋してるPortable ～2人のエルダー～	Alchemist	AVG

5月

本月关注： 秋叶原之旅、纸箱战机

日期	中文名	原名	厂商	类型
10日	乐高加勒比海盗	LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game	Disney	AAVG
12日	心跳水浒传	どきどきすいこでん	Irem	RPG
12日	星之梦	planetarian ～ちいさなほしのゆめ～	Prototype	AVG
12日	凉宫春日的追想	涼宮ハルヒの追想	NBGI	AVG
19日	秋叶原之旅	AKIBA'S TRIP	Acquire	ACT
19日	冈尼尔 魔枪的军神与英雄战争	グングニル 魔槍の軍神と英雄戦争	Atlus	SRPG
26日	纯白交响曲 六朵花	ましろ色シンフォニー *mutsu-no-hana	Comfort	AVG
26日	秋之回忆 拉钩钩的回忆	メモリーズオフ ゆびきりの記憶	5pb	AVG
26日	出击！少女们的战场2	出撃！！乙女たちの戦場2～天翔ける衝撃の絆～	System Soft	SLG

6月

本月关注： 纸箱战机、光辉同盟、高达回忆录 战斗的记忆

日期	中文名	原名	厂商	类型
9日	激斗柏青哥之魂携带版Vol.1 新世纪福音战士 真实之翼	激アツ!! パチゲー魂 VOL.1 エヴァンゲリヲン～真実の翼	Fields	ETC
16日	纸箱战机	ダンボール戦機	Level-5	ACT
16日	蛙畑奇事-夏千木良参战携带版	カエル畑DEつかまえて・夏 千木良参戦！ ぽ-たぶる	Takuyo	AVG
23日	光辉同盟	グロリア・ユニオン	Atlus	SRPG
23日	高达回忆录 战斗的记忆	ガンダム メモリーズ 戦いの記憶	NBGI	ACT
23日	鹅妈妈的秘密之馆	マザーグースの秘密の館	Quinrose	AVG
23日	命运石之门	Steins;Gate	Kadokawa Shoten	AVG

7月

本月关注： 解放之刃 ReXX、太鼓达人携带版DX、战国BASARA 编年史英雄

日期	中文名	原名	厂商	类型
7日	凉宫春日酱的麻将	涼宮ハルヒちゃんの麻雀	Kadokawa Shoten	TAB
14日	绯色的碎片 新玉依姬传承 -Piece of Future-	ヒイロノカケラ 新玉依姫伝承 -Piece of Future-	Idea Factory	AVG
14日	实况力量棒球2011	実況パワフルプロ野球2011	KONAMI	SPG
14日	解放之刃 ReXX	UnchainBlades ReXX	FuRyu	RPG
14日	太鼓达人携带版DX	太鼓の達人ぽ～たぶるDX	NBGI	MUG
21日	二世之约 回忆的前方	二世の契り 想い出の先へ	Idea Factory	AVG
21日	战国BASARA 编年史英雄	戦国BASARA クロニクルヒーローズ	CAPCOM	ACT
28日	薄樱鬼 黎明录 携带版	薄桜鬼 黎明録 ポータブル	Idea Factory	AVG
28日	日常（宇宙人）	日常（宇宙人）	Kadokawa Shoten	AVG
28日	女王之门 螺旋混沌	Queen's Gate: Spiral Chaos	NBGI	SRPG
28日	死神和少女	死神と少女	Takuyo	AVG

